



همه چیز در مورد دنیای متن باز
آزادی به سبک لینوکس



نگاهی به بازی Deadlight
امیدی در دل تاریکی!

معرفی delegate در C#
تمام توابع در یک ساختار

ایده لینوکس و قابلیت متن باز در گفتگو با مدیر LUG
به دنبال یک تفکر و ایدئولوژی

افتخاری بزرگ برای جامعه سایبر ایران
ابزار ایرانی در Backtrack



در مورد اولین سرویس فاکس اینترنتی کشور بفرمایید

در هر نقطه از دنیا فاکس خود را در ایمپل خود دریافت کنید!



Fax 2 Email

تحریریه

با تشکر صمیمانه از

محمد قیطاسی، مجید شهاب فر، مهسا سیروس، سمیرا صرامی، کوشا زارعی، احسان طریقت، سیامک احدی، میکائیل اسکندری، سعید محبی، عباس پورفرخی

سر دبیر بخش هگ و امنیت: محمد مرتضوی
سر دبیر بخش شبکه: سعید محبی

گردآوری جملات بالای صفحات: حامد جعفری

مشاوران هنری و گرافیکی: محمد مرتضوی، مهسا سیروس، سعید محبی
روابط عمومی: حامد جعفری

تشکر ویژه از: محمد مرتضوی، میکائیل اسکندری، فردین اللهوردی نژاد

فنی و هنری:

مسوول فنی تحریریه و ویراستار: میلاد جعفری
گرافیک و صفحه آرایی: هادی جعفری، میلاد جعفری، کوشا زارع

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

مسوول سایت: میلاد جعفری
سازمان آگهی ها: سعید محبی

ارتباط:

e-mail: majale.offline@gmail.com

Sms: 3000 9900 90 8221

site: www.irspn.com

fb: [facebook.com/irspn](https://www.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. دالود شماره جدید "آفلاین" نیمه اول هر ماه در نشانی [facebook.com/irspn](https://www.facebook.com/irspn)

سرمقاله

سخن مدیر مسوول

منتشر کنندگان

برنامه نویسی

هفت اشتباه ساده در طراحی وب

معرفی Delegate

معرفی Silverlight

ویژگی های visual studio 2012

درس اول آموزش PHP

تکنولوژی

فناوری های بکار رفته در المپیک

تحوالات ویندوز در ۲۷ سال

معرفی ویندوز ۸

هگ و امنیت

درخشش یک تیم امنیتی ایرانی در backtrack

کرم کردن پسورد زیپ

۱۰ راه معمول هگ شدن سایت

مخفی کردن صفحه ادمین

بازی

پرونده بررسی بازی deadlight

جنگ جهانی بازی های رایانه ای

opensource

آموزش تصویری نصب لینوکس

مصاحبه با مجید سلامت

راهبری عمومی در لینوکس

محبوب ترین توزیع های لینوکس

بیوگرافی

مدیتیشن به سبک آفلاین..!



میلاد جعفری
مدیر مسئول آفلاین

سپاس، سپاس، سپاس
تنها چیزی که می تونم الان بگم فقط همینه ..! ما پیش
بینی کرده بودیم که آفلاین مورد استقبال مخاطبان
قرار بگیره اما روی این همه حمایت ویژه به این
شکل واقعا حسابی باز نکرده بودیم.

بعد از آپلود شماره اول وقتی که برای چند دقیقه
استراحت میز کارمو ترک کردم، با انبوهی از پیام ها
و تعدادی میل مواجه شدم که بیشتر شبیه یه فیلم
بود..! تنها در یک ساعت اول وقتی آفلاین رو توی
گوگل سرچ کردم با هزاران نتیجه مواجه شدم، که
سورپرایز شدم اساسی..!

بر همین اساس خواستیم این شماره یه گوشه ای از
پیام ها و حمایت شما ر ا بازتاب بده، و صفحه ای به
شما اختصاص بدیم اما متاسفانه به علت کمبود
وقت و زیادی حجم کار این شماره مقدور نیست

اما این مژده رو به شما بدم که از شماره آینده با ۲
صفحه اختصاصی خوانندگان با عنوان " حمله به
آفلاین..!! " و " آفلاین در نیوکمپ..!! " مواجه خواهید
شد. صفحه حمله به آفلاین یک صفحه کاملا انتقادی
و بی رحمانه برضد آفلاین خواهد بود که شما
دستتان باز است برای هر نوع انتقاد کوبنده..! و
صفحه " آفلاین در نیوکمپ..!! " نیز یک پاتوق
دوستانه و سرگرم کننده برای فن آفلاینی هاست
...خلاصه کلی برنامه داریم براتون که کم کم متوجه
می شوید ..!!

در پایان هم از همه سایت های دوست و معتبری که
ما رو حمایت کردند سپاسگذاری میکنم و امیدوارم
که تموم هوادارن آفلاین از این سایت ها بازدید و
استفاده کنند. این سایت ها توی این شماره معرفی
شدند...

همیشه و هرلحظه با ما در ارتباط باشید

sms : ۳۰۰۰ ۹۹۰۰ ۹۰ ۸۲۲۱
gmail : majale.offline
fb : facebook.com/irspn
call : ۰۹۳۵ ۵۵۳ ۰۲۷۳



انتشار دهندگان آفلاین





ترجمه، اصلاح و بازبینی
مهندس عباس پورفرخی
عضو افتخاری آفلاین

حکیم اردبزرگ

امیدی به آینده دانایی که چشم به دهان نادان ها دارد نمی رود.

قانون رنگ ها محدودیت در استفاده از

رنگ های درخشان (زرق و برقی) زمانی خوب به نظر میرسند که به مقدار کمی از آنها استفاده شده باشد. تاکید میشود که رنگ عنوان وب سایت ها روشن باشد اما در صفحه های یکسان از تعداد زیادی رنگ استفاده نکنید. نرم افزاری شبیه Color Wheel Pro greatly در انتخاب صحیح ترکیبات رنگی به شما کمک میکند.

محدودیت در انتخاب ۲ یا ۳ رنگ نه تنها باعث صرفه جویی در وقت میشود بلکه باعث میشود که بازدید کنندگان به وب سایت شما به عنوان یک وب سایت قدیمی (کهنه) و کم ارزش نگاه نکنند.

مطمئن باشید ترکیبات رنگی میتواند مشکلاتی را برای افرادی که کور رنگی دارند ایجاد کند. به منظور بدست آوردن ترکیبات رنگی صحیح میتوانید از نرم افزار مخصوص استفاده کنید یکی از این نرم افزار ها بوسیله کمپانی Vischeck تهیه شده است.

هفت قانون طلایی و اشتباه های ساده رخ داده توسط طراح وب

قانون همه چیز را مشهود نگه دارید

زمانی که یک وب سایت را طراحی میکنید نباید از قالب (الگوی) عمومی طراحی بیرون بیایید. از طراحی سایت شرکت های بزرگی نظیر Microsoft, e-Bay, Google, Yahoo (Navigations Links) و آرم ها (Logos) و غیره را در چه مکانی قرار بدهید. (مکان درست آنها کجا میباشد) بازدید کننده گان از وب سایت انتظار یک قرارداد مطمئن را دارند و در صورتی که چنین قراردادی را مشاهده نکنند شما بازدید کننده گان با ارزش خود را از دست خواهید داد.

قانون استفاده صحیح از فونت ها

محتویات وب سایت شما باید برای همه ی کاربران خوانا (روشن) باشد. بدین منظور شما باید فونت مناسبی برای محتویات وب سایتتون به کار ببرید. فونت هایی شبیه Verdana, Arial, Times New Roman, Tahoma ممکن است زیاد جالب به نظر برسند اما محتویات وب سایت شما را میسازند و موردی که نیاز دارد که محتویات وب سایت جالب به نظر برسد این است که خواندن آن آسانتر باشد. یک بار دیگر به خاطر بسپارید که رنگ مورد استفاده فونت ها باید بر خلاف رنگ پس زمینه باشد.

قانون از قبل تصمیم بگیرید

این واقعا آزار دهنده است که شما طراحی یک وب سایت را تکمیل کردید و فراموش کردید که مواردی را میان یکی از صفحات آن اضافه کنید. و بدتر این است که شما از قبل فضای خالی را برای موارد اضافی در نظر نگرفته باشید. همیشه در نظر بگیرید از آنچه که میخواهید شامل محتویات شما باشد که چه مقدار فضا برای آن احتیاج خواهید داشت. یاد گیری چگونگی استفاده از CSS و پرهیز از طرح بندی های غیر قراردادی (خلاف عرف) و پس زمینه های پیچیده تا حد خوبی میتواند به این موضوع کمک کند.

قانون برقرار کردن سازگاری

بین صفحات مختلف از وب سایتتان که نوع محتویات صفحات یکسان میباشد تغییرات ایجاد نکنید. برای مثال اگر فرا پیوند های (Hyperlinks) صفحاتتان آبی هستند آنها را در صفحات دیگر آبی نگه دارید و رنگ آنها را برای صفحات دیگر تغییر ندهید.

اگر نوار هدایتگر (Navigation) در بالای صفحه خانگی اتان میباشد آن را برای هر صفحه در بالا قرار دهید بدون هیچ تغییری با استفاده از CSS اغلب این کار ها باید به صورت پیش فرض انجام شود. و شما میتوانید بیشتر روی محتویات وب سایتتون تمرکز داشته باشید.

قانون مربوط بودن

آنها میگویند "یک تصویر بهتر از ۱۰۰۰ کلمه است" این درست میباشد اما هرگز یک تصویر بی ربط به موضوع بحث را در وب سایتتان قرار ندهید. و حتی بیشتر یک تصویر یا یک ویدئو را در وب سایتتان قرار ندهید صرفا" به دلیل اینکه فضا دارید این تصاویر و ویدئو ها پهنای باند را اشغال میکنند. اگر شما قادر هستید یک تصویر را از وب سایتتان حذف کنید به گونه ای که در محتویات آن تاثیر منفی نداشته باشد تامل نکنید آن را پاک کنید. توجه داشته باشید توجه کردن به محتویاتتان سرانجام به شما یک رتبه بهتر (مناسب تر) در موتور جستجو میدهد.

قانون استفاده از فایل اصلی CSS

این مرحله ممکن است لازم نباشد اما خیلی پرکاربرد میباشد برای زمانی که شما یک وب سایتی طراحی میکنید که تعداد بازدید کننده در آن زیاد است (ترافیک بالا میباشد) CSS مطمئنا میتواند بهترین دوست طراحان وب نامیده شود.



مقدار برگشتی (void) هستند را می پذیرند.

```
delegate void MyDel( int x );
```

ایجاد شیء از Delegate ها

بعد از آنکه نوع delegate تعریف شد می توان از آن نوع، متغیرهایی را تعریف و شیء هایی را ایجاد کرد. کد زیر تعریف یک متغیر از نوع MyDel را نشان می دهد.

```
MyDel delVar;
```

به دو طریق می توان شیء delegate ایجاد کرد نخست استفاده از اپراتور new که در این حالت اپراتور new متشکل از نام نوع delegate و همچنین نام تابعی که بعنوان اولین تابع در لیست توابع خود جای می دهد، می باشد. همانند کد زیر:

```
delVar = new MyDel( myInstObj.MyMethod );
```

روش دیگر استفاده از مختصر شده ی روش فوق است که در آن از اپراتور new استفاده نمی شود و تنها به مشخص کردن تابع اولیه بسنده می شود.

```
delVar = myInstObj.MyMethod;
```

در delegate ها محدودیتی از نظر استاتیک و یا غیر استاتیک بودن توابع وجود ندارد.

ترکیب کردن Delegate ها

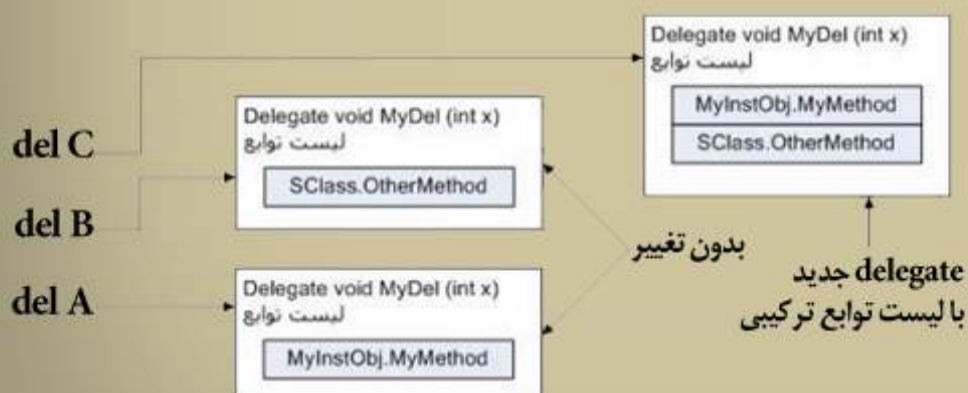
تا به اینجا مثالهایی که زده شد delegate های با تنها یک تابع را نشان می داد. delegate ها می توانند توسط عملگر جمع (+) با یکدیگر ترکیب شوند که حاصل این ترکیب delegate جدیدیست که حاوی توابع موجود در هر دو delegate می باشد. بعنوان مثال کد زیر سه delegate ایجاد می کند که delegate سوم از ترکیب دو delegate اول ایجاد شده است.

```
MyDel delA = myInstObj.MyMethod;
```

```
MyDel delB = SClass.OtherMethod;
```

```
MyDel delC = delA + delB;
```

شکل زیر ترکیب delegate ها در مثال فوق را نشان می دهد.

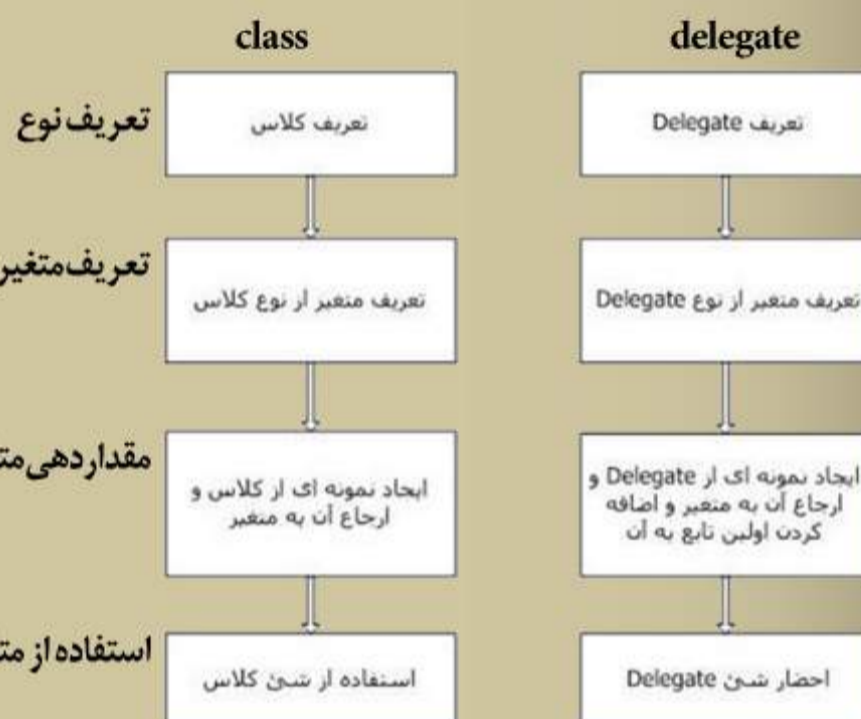


مقاله پیش رو قسمت اول از سری مقالاتی است که به بحث در مورد نحوه توسعه کاربردی Delegate در ویرایشهای مختلف NET Framework. می پردازد. در قسمت اول از این سری به معرفی delegate پرداخته می شود.

معرفی Delegate

delegate همانند کلاس یک نوع (type) است که توسط برنامه نویس مشخص می شود. بر خلاف یک کلاس که در برگیرنده مجموعه ای از داده هاست، delegate به یک یا چند تابع اشاره می کند و کاملاً "همانند یک تابع رفتار می کند. مراحل ایجاد و استفاده از یک delegate بسیار شبیه به ایجاد و استفاده از یک کلاس می باشد.

شکل زیر این گفته را نشان می دهد. همانطور که در شکل می بینید این مراحل برای delegate و کلاس مشابه هم می باشند.



تعریف delegate در برنامه

همانند کلاسها، delegate ها نیز قبل از آنکه برای ایجاد اشیاء و متغیرها مورد استفاده قرار بگیرند می بایست که تعریف شوند. یک delegate بصورت زیر تعریف می شود.

```
delegate void MyDel ( int x );
```

هرچند که تعریف delegate همانند تعریف یک تابع می باشد اما لزوماً نیازی به تعریف آن در داخل یک کلاس نیست چراکه تعریف یک delegate در حقیقت تعریف یک نوع (type) می باشد.

همانطور که گفته شد delegate لیستی از توابع را در خود دارد. در تعریف delegate نیز هم نوع برگشتی و هم نوع پارامتر این توابع تعیین می شوند. بعنوان مثال در تعریف زیر نوع delegate به نام MyDel ایجاد می شود. این تعریف مشخص می کند که delegate هایی از این نوع تنها توابعی که دارای یک پارامتر از نوع int و بدون

اضافه کردن توابع به Delegate

حذف تابعی که در لیست توابع delegate وجود نداشته باشد موجب بروز خطا نمی شود. اجرای delegate می که لیست توابع آن خالی باشد باعث بروز خطا می گردد. برای چک کردن delegate از این حیث که لیست توابع آن خالیست یا خیر می توان delegate را با null مقایسه کرد. اگر لیست توابع خالی باشد delegate برابر با null است.

اجرای یک Delegate

delegate را می توان همانند اجرا کردن یک تابع، صدا زد و اجرا نمود. کد زیر را در نظر بگیرید که در آن delegate تعریف شده delVar یک پارامتر ورودی از نوع int را دریافت می کند. صدا زدن delegate با پارامتر مربوطه باعث صدا زدن و اجرای تک تک توابع موجود در آن با همان پارامتر می شود. در کد زیر نیز توابع موجود در لیست delVar با پارامتر ورودی 55 یک به یک اجرا می شوند.

```
MyDel delVar = inst.MyMethod;
delVar += SCI.m3;
delVar += X.Act;
```

```
...
delVar( 55 );
```

یک تابع می تواند چندین بار در لیست توابع یک delegate آورده شود. در این صورت هرگاه delegate صدا زده شود تابع مذکور به تعداد و ترتیبی که در لیست وجود دارد اجرا می گردد.

مثال تکمیلی

اجازه دهید تا مطالب تشریح شده تا بدین جا را در قالب یک مثال مرور کنیم. مثال زیر تعریف و اجرای delegate، اضافه کردن تابع به آن، اجرای آن و موارد دیگر را در بر دارد. سعی کنید این مثال را شخصا تست کنید. به یاد داشته باشید خطاهای برنامه نویسی شما در کار عملی نمایان می شود. پس بعد از اینکه این مطلب رو خوندید، مجله رو ببندید و به سراغ ویزوال استادیو بروید!

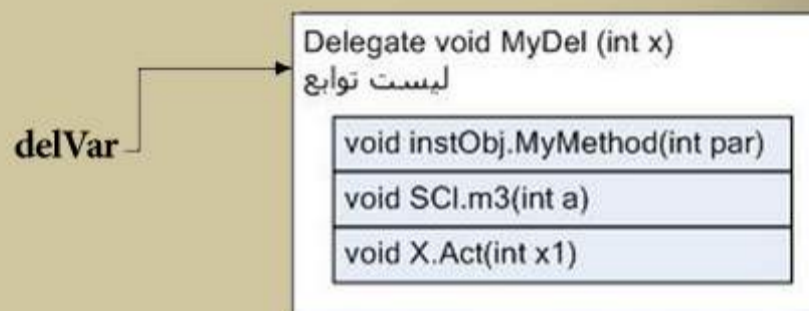
```
delegate void PrintFunction();
class Test
{
    public void Print1()
    { Console.WriteLine("Print1 -- instance"); }

    public static void Print2()
    { Console.WriteLine("Print2 -- static"); }
}
```

```
class Program
{
    static void Main()
    {
```

به لیست توابع delegate می توان بسادگی توسط عملگر += تابعی جدید اضافه نمود. کد زیر دو تابع را به لیست توابع delegate اضافه می کند. این دو تابع به ترتیب به انتهای لیست توابع در delegate مذکور اضافه می شوند. شکل زیر حاصل این قطعه کد را نشان می دهد.

```
MyDel delVar = inst.MyMethod;
delVar += SCI.m3;
delVar += X.Act;
```

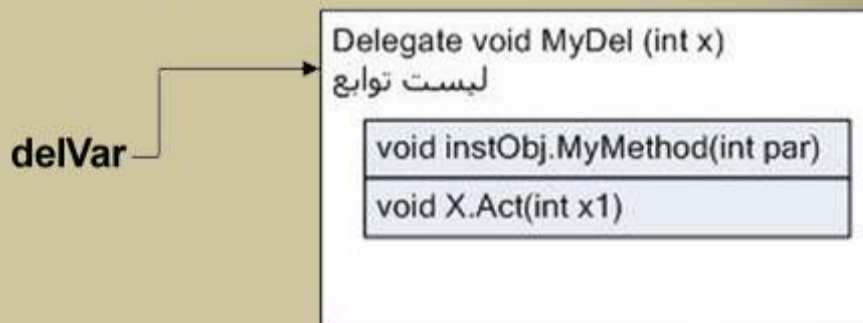


حذف تابع از یک Delegate

یک تابع را می توان براحتی توسط عملگر -= از لیست توابع یک delegate حذف کرد. کد زیر نحوه استفاده از این عملگر را نشان می دهد.

```
delVar -= SCI.m3; // Remove the method from
the delegate.
```

همانند اضافه کردن یک تابع به یک delegate، در مورد حذف کردن تابع نیز، delegate حاصل در واقع یک delegate جدید است. delegate جدید یک کپی از delegate قدیم است با این تفاوت که تابع حذف شده دیگر در لیست توابع آن وجود ندارد. حذف یک تابع از delegate، آن را همانند شکل زیر تغییر می دهد.



همیشه در هنگام حذف توابع از یک delegate موارد زیر را به خاطر داشته باشید:

اگر یک تابع چند بار به یک delegate اضافه شده باشد به هنگام حذف آن اولین تابع همانمی که در انتهای لیست توابع یافت می شود حذف خواهد شد و برای حذف توابع همانم دیگر عملگر -= را دوباره باید به کار برد.

نتیجه اجرای کد فوق

Value: ۱۲

اجرای Delegate های دارای پارامتر ارجاعی

اگر delegate دارای پارامتر ارجاعی باشد، مقدار آن پارامتر با اجرای یک به یک توابع موجود در لیست، تغییر خواهد کرد. مثال زیر را در نظر بگیرید که در آن مقدار اولیه پارامتر ارجاعی در هنگام اجرای delegate برای تابع دوم، دیگر آن مقدار اولیه نیست. شکل زیر نیز نتیجه اجرای این کد را نشان می‌دهد.

```
delegate void MyDel( ref int X );
```

```
class MyClass
{
    public void Add2(ref int x) { x += 2; }
    public void Add3(ref int x) { x += 3; }
    static void Main()
    {
        MyClass mc = new MyClass();
        MyDel mDel = mc.Add2;
        mDel += mc.Add3;
        mDel += mc.Add2;
        int x = 5;
        mDel(ref x);
        Console.WriteLine("Value: {0}", x);
    }
}
```

نتیجه اجرای کد فوق

Value: ۱۲

مطالب فوق مروری بود بر Delegate ها، نحوه ایجاد و اجرا و همچنین تنوع توابع موجود در لیست آن از نظر نوع پارامترها و نوع برگشتی. اگر شما از این مقاله استقبال کردید، در شماره آینده توسعه delegate را مورد بررسی قرار می‌دهیم و خواهیم دید که چگونه توابع بی نام یا Anonymous Methods برای سادگی کار بوجود آمدند.

همچنین لازم به ذکر است اگر جایی از این مقاله ابهام داشت یا با مشکلی دستوری یا املائی برخورد کردید به مجله آفلاین خبر بدید تا در بخش "حمله به خود" با نام خودتان چاپ شود.

```
Test t = new Test();
PrintFunction pf;
pf = t.Print1;
pf += Test.Print2;
pf += t.Print1;
pf += Test.Print2;
if( pf != null )
    pf();
else
    Console.WriteLine("Delegate is
empty");
}
```

اجرای Delegate ها با مقدار برگشتی

تا اینجا همه مثالهایی که آورده شد توابعی را نشان می‌دادند که فاقد مقدار برگشتی بودند. اما توابع موجود در لیست یک delegate دارای مقدار برگشتی بودند چه می‌شد؟ در نظر بگیرید که یک delegate سه تابع را که دارای مقدار برگشتی هستند را در لیست توابع خود داشته باشد. حال چگونه می‌توان با اجرای این delegate خروجی هر سه تابع را مدیریت کرد؟

جوابی که برای این سوال وجود دارد این است که مقدار برگشتی برای این delegate برابر با مقدار برگشتی آخرین تابع موجود در لیست توابع آن می‌باشد. این بدان معناست که مقدار برگشتی مربوط به توابع ما قبل آخر نادیده گرفته می‌شوند.

مثال زیر را در نظر بگیرید که در آن یک delegate با مقدار برگشتی از نوع int تعریف شده است که اجرای آن گفته می‌شود فوق را تأیید می‌کند.

```
delegate int MyDel( );
class MyClass {
    int IntValue = 5;
    public int Add2() { IntValue += 2; return
IntValue;}
    public int Add3() { IntValue += 3; return
IntValue;}
}
class Program {
    static void Main( ) {
        MyClass mc = new MyClass();
        MyDel mDel = mc.Add2;
        mDel += mc.Add3;
        mDel += mc.Add2;
        Console.WriteLine("Value: {0}", mDel() );
    }
}
```

* حتی برنامه نویسان PHP, JSP و دیگر زبان های سمت سرور (Server Side Programming Language) نیز می توانند از SilverLight استفاده کنند.

* به دلیل تعدد زبان های قابل انتخاب برای تولید برنامه های SilverLight، یادگیری و بکارگیری این تکنولوژی بسیار راحت است.

* از تمام زیبایی Windows Vista به راحتی می توان از LINQ, RSS, JSON و هرگونه وب سرویسی استفاده کنید.

* فایل های صوتی با پسوند WMA و MP3 را می توانید یا استفاده از SilverLight استریم نمایید.

نکته: در ضمن شرکت Novel نیز یک نسخه از SilverLight که با نام Moonlight شناخته می شود برای اجرا بر روی سیستم عامل خود عرضه نموده است.

محیط طراحی برنامه های SilverLight

برای تولید برنامه های SilverLight می توانید از دو ابزار Microsoft Expression Blend ۲ و Visual Studio ۲۰۰۸ یا نسخه های جدید تر ویزوال استادیو استفاده نمایید:

Microsoft Expression Blend ۲: از این ابزار می توانید برای طراحی ظاهر گرافیکی، Encode کردن فایل های تصویری و صوتی و قرار دادن آن در برنامه های SilverLight استفاده نمایید.

visual studio ۲۰۰۸ و نسخه های بعد از آن: برای کد نویسی طرف کلاینت و سرور، مربوط به برنامه های SilverLight می توانید از این برنامه استفاده نمایید؛ همچنین این ابزار امکان Debug کردن کدهای برنامه های SilverLight را نیز به صورت کامل فراهم می کند و قابلیت Syntax Highlighting, AutoCom- (منظور) full-Intellisense, Syntax Checking و plete, Syntax Checking (... و) آن نیز فعال می باشد.

کلام آخر

با توجه به شدت تبلیغات روی SilverLight و تولید ابزارهای مربوط به آن به نظر می رسد Microsoft تصمیم بسیار جدی در مورد توسعه و جهانی سازی SilverLight دارد.

از آنجا که یادگیری و بکارگیری SilverLight، چندان دشوار به نظر نمی رسد پیشنهاد می کنیم طراحان وب و برنامه نویسان سریعتر به مطالعه و یادگیری این تکنولوژی فانتزی بپردازند تا از قافله علوم مختلف دنیای کامپیوتر عقب نمانند.

شرکت مایکروسافت یک رقیب جدید برای تمامی شرکت های نرم افزاری دنیا می باشد؛ این شرکت تلاش جدی برای به دست گرفتن بازار متعلق به flash یا همان فرمت swf است.



Microsoft®
Silverlight™

همانطور که مایکروسافت نرم افزارهای Internet Security، Kaspersky، Notron و... ارائه کرده است یا در زمینه تولید بازی های کنسولی، XBOX را در رقابت با PlayStation و Wii عرضه کرده است، در زمینه مالتی مدیا تحت وب نیز به نظر می رسد تکنولوژی SilverLight را در رقابت با Flash وارد عرصه وب نموده است و در سطح بسیار وسیعی در حال تبلیغ و مانور بر روی این تکنولوژی می باشد.

در این مقاله مرور اجمالی بر این تکنولوژی، ویژگی ها و قابلیت های آن و ابزار تولید و طراحی برنامه های سیلورلایت خواهیم داشت.

SilverLight چیست؟

SilverLight یک تکنولوژی جدید و شبیه به فرمت SWF مربوط به Macromedia Flash می باشد؛ که از آن برای ارائه برنامه های تحت وب به شکل مستقل از مرورگر (Cross-Browser) و نیز مستقل از سیستم عامل (Cross-Platform) با ظاهری بسیار زیبا یا (RIA) (Rich Interactive Application) استفاده می شود.

برخی از مهمترین نکات در مورد سیلورلایت:

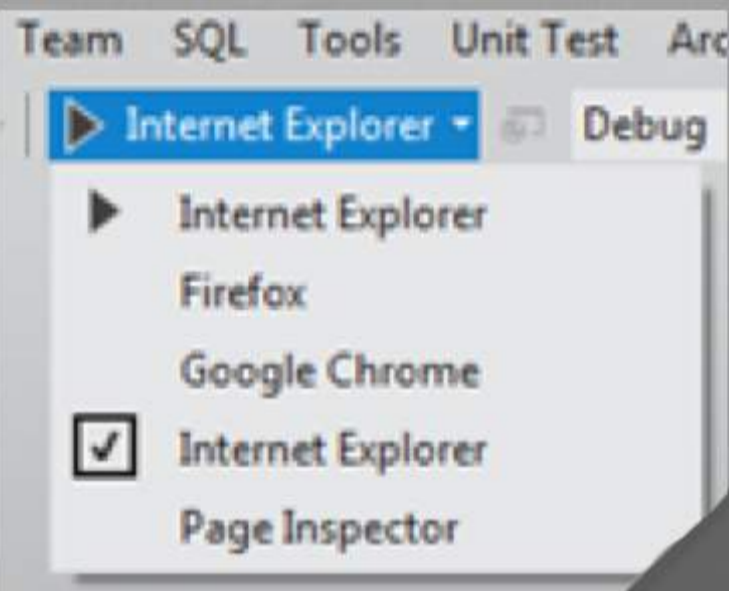
- * از سیلورلایت می توان برای نمایش آنلاین و استریمینگ (Streaming) فیلم و موسیقی استفاده کرد.
- * به دلیل حجم کم (کمتر از ۲mb) به راحتی قابل دانلود و نصب بر روی مرورگر می باشد.
- * سیلورلایت به دلیل استفاده بیشتر از منابع سخت افزاری کامپیوتر کلاینت، باعث بهبود ظاهر و افزایش سرعت اجرای برنامه های تحت وب می شود.
- * در SilverLight نیز مانند فیلم های Flash می توان از تصاویر برداری (VECTOR-BASED GRAPHICS)، موسیقی، متن و انیمیشن به صورت یکپارچه استفاده کرد.
- * طراحان وب، تمام کارهایی که با استفاده از تکنولوژی AJAX انجام می دادند در سیلورلایت به صورت درونی و ساده تر می توانند انجام دهند.
- * برنامه نویسان NET اعم از #C#, VB, J# و... می توانند از تواناییهای کسب نموده خود در دنیای NET برای تولید برنامه های SilverLight استفاده نمایند.

ارتقاء ویرایشگر CSS:

ویرایشگر CSS هم در نوع خود بسیار بهتر از پیش عمل می کند. از قابلیت های جدید آن می توان به Color-Picker اشاره داشت. همچنین امکان Comment و Un-Comment کردن کدها با اضافه شدن دکمه هایی در نوار ابزار آسان تر شده است.

انتخاب مرورگر، این بار در Toolbar:

اضافه شدن امکان انتخاب مرورگر در نوار ابزار هم در نوع خود جالب است و موجب خوش دستی بیش از پیش VS.NET شده است.



اگر شما در زمینه طراحی وب سایت و برنامه های کاربردی تحت وب فعالیت دارید حتما با ابزارهایی مانند Firebug آشنا هستید. توجه داشته باشید که یک صفحه وب که در مرورگر به نمایش در می آید، برآیند فایل های جاوا اسکریپت، شیوه نامه ها، User control ها، صفحات ASPX و Master Page ها و ... است. افزون بر این آنچه در مرورگر نمایش داده می شود با چیزی که ما در محیط طراحی (Visual Studio.NET Design View) می بینیم متفاوت است.

تمام مشکلات و سختی های بالا دست به دست هم دادند تا در نسخه جدید نرم افزار Visual Studio.NET شاهد ابزار جادویی با عنوان Page Inspector باشیم.

این ابزار بصورت Real-time امکان نگاهت (mapping) عناصر موجود در نتیجه نهایی برنامه وب را با سورس کد مهیا می کند. بدین معنا توسط Page Inspector با حرکت ماوس روی عناصر صفحه در مرورگر، Visual Studio.NET بخشی را که آن عنصر را تولید کرده است (User Control, Master Page, View) و ... نمایش می دهد و شما می توانید بلافاصله پس از اعمال تغییرات جدید بر روی سورس کد، نتیجه را روی مرورگر ببینید. البته عکس این موضوع نیز صادق است و شما می توانید با حرکت در سورس کد، نتیجه بصری و عناصر HTML که در نتیجه تولید می شوند را مشاهده کنید. (عناصر متناظر به حالت Select در می آیند). از دیگر قابلیت های این ابزار نمایش CSS های متناظر هر عنصر است. شما می توانید هر یک از قوانینی که در Style هر عنصر تعریف کرده اید را فعال و یا غیر فعال کنید. همچنین امکان ویرایش آن ها وجود دارد. همچنین از طریق گزینه File می توان لیست تمام فایل های سورس صفحه را مشاهده کرد.

ادامه در شماره آینده

شاید خیلی از برنامه نویسان با نظر من هم عقیده باشند، Visual Studio.NET بهترین ابزار و IDE جهت توسعه نرم افزار است. در این سری از مطالب قصد داریم نگاهی اجمالی به قابلیت های جدید VS.NET 2012 بیاندازیم.

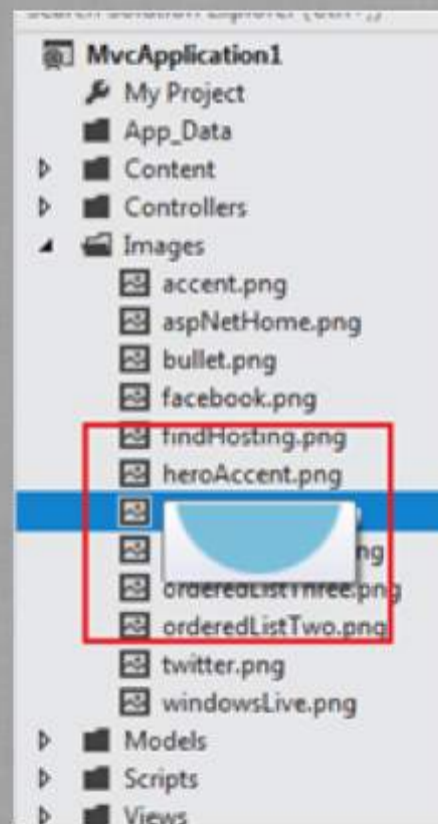
پنجره New Project:

شاید بارزترین تغییراتی که در این پنجره به چشم می خورد اضافه شدن Template های جدید باشد. البته نباید از ظاهر گرافیکی به سبک Metro چشم پوشی کرد. یکی از این Template ها Portable Class Library است. توسط این گزینه می توان dll های قابل استفاده در Windows، Windows Phone، Silverlight و البته Xbox 360 ایجاد کرد.

Template جدید دیگری که در VS.NET 2012 اضافه شده است گروه مربوط به Visual Studio Light Switch است. توسط این گزینه امکان ایجاد برنامه های Light Switch، بدون نیاز به نصب Visual Studio Light Switch بصورت جداگانه، فراهم است و جهت توسعه این دسته از برنامه ها می توانید از VS.NET 2012 استفاده کنید.

پیش نمایش تصاویر در Solution Explorer:

یکی دیگر از قابلیت های اضافه شده در این برنامه امکان پیش نمایش تصاویر در Solution Explorer است.



بهبود ویرایشگر JavaScript:

یکی دیگر از قابلیت های جدیدی که در VS.NET 2012 چشم نوازی می کند، اضافه شدن گزینه Go To Definition در بخش ویرایشگر کد جاوا اسکریپت است. کاملاً روشن است که جاوا اسکریپت جان دوباره ای گرفته است و امروزه شاهد حضور بیش از پیش و مؤثر آن در برنامه های تحت وب هستیم و گویا دوستان ما در تیم توسعه VisualStudio.NET در تلاش هستند تا ما را خوشحال کنند!





Broken Glass®

SERVICES

Seeing is Believing! Believe what you see!
Ideas take ostentatious forms that lingers with the bliss of renaissance.
Ornate expressions leaving a vivacious impression! Watching the metamorphosis taking an agate shape leaving you agape!



شروع



آموزش PHP
نویسنده: مهسا سیروس



این صفحات سایر اجزا با همان کد و ساختار صفحات HTML تعریف میشوند.

* اسکریپت های PHP : می توانید در هر جای صفحات PHP ، کدها و دستورات خود را که با این زبان نوشته اید را اضافه کنید . هر بلوک اسکریپت PHP ، همواره با عبارت `<?php` شروع شده و به عبارت `>` خاتمه می یابد . دستورات مورد نظر بین این دو عبارت قرار می گیرند . هر خط دستوری PHP باید با عبارت سمیکلون ؛ به پایان برسد . این عبارت باعث می شود تا کدهای دستوری ، از هم جدا شده و قابل تشخیص شوند . شکل کلی (Syntax) نوشتن یک اسکریپت PHP به صورت زیر است:

```
<?php
; .... کدها و دستورات مورد نظر به زبان php ....
?>

مثال :
<?php
echo "Hello World" ;
?>
```

صفحات PHP بر روی سرور اجرا شده و سپس نتایج خروجی به صورت کدهای ساده شده HTML و جاوا اسکریپت ، برای اجرا به مرورگر کامپیوتر کاربر ارسال می شود .

نکته : در نسخه های جدید PHP ، می توان ساختار اسکریپت را به صورت خلاصه شده زیر نیز نوشت اما برای سازگاری بهتر با تمامی ورژن ها ، استفاده از متد قبلی توصیه می شود :

```
<?
; .... کدها و دستورات مورد نظر به زبان php ....
?>

مثال :
<?
echo "Hello World" ;
?>
```

نحوه قرار دادن اسکریپت های PHP در صفحات :

در مطلب قبلی ساختار نوشتن اسکریپت ها به زبان PHP را به شما نشان دادیم . پس از نوشتن اسکریپت ها ، آن ها را می توانید در هر جای صفحه قرار دهید . گفتیم که ساختار صفحات PHP کاملاً شبیه به صفحات HTML است . در مثال زیر یک صفحه کامل PHP را که در آن اسکریپت هم قرار گرفته به شما نمایش داده ایم . برای مشاهده خروجی عملی مثال بر روی لینک تعیین شده در قسمت خروجی کلیک نمایید :

در بخش قبل به معرفی کلیات و تاریخچه زبان PHP پرداختیم . در این بخش قصد داریم تا پیش نیازها و ابزاری که برای استفاده از PHP بر روی کامپیوتر خود نیاز دارید ، را معرفی نماییم . شما از PHP می توانید برای ۳ منظور کلی استفاده نمایید :

۱. وب سایت ها و برنامه های کاربردی تحت وب (اسکریپت نویسی سمت سرور)
۲. برنامه های کاربردی دسکتاپ (GUI)
۳. برنامه نویسی خط فرمان

برای برنامه نویسی و استفاده از PHP به ۳ چیز کلی نیاز دارید :

۱. برنامه یا ابزاری برای طراحی و کدنویسی : در ساده ترین حالت می توانید از برنامه Notepad برای کدنویسی استفاده نمایید . اما نرم افزارهای حرفه ای مانند Dreamweaver یا Rad PHP هستند که در یک محیط ویزوال و IDE امکان کدنویسی و طراحی نرم افزارهای PHP را برای شما فراهم می آورند .

۲. سرور اجرا کننده PHP : در اینجا ۲ حالت مختلف به وجود می آید :

* اجرای PHP بر روی کامپیوتر خودتان : چنانچه بخواهید برنامه ها و صفحات وب PHP را بر روی کامپیوتر خود اجرا نمایید ، نیاز به تغییر خاصی ندارید . سیستم عامل های ویندوز ، مک و لینوکس از PHP به طور کامل پشتیبانی می کنند . در ویندوز سرور Microsoft IIS و در لینوکس و مک سرور Apache وظیفه اجرا و پردازش فایل های PHP را برعهده دارند . این سرور ها به صورت پیش فرض بر روی سیستم عامل های نام برده نصب هستند و نیاز به هیچ برنامه جانبی نیست .

* اجرای PHP بر روی یک سرور هاست (اینترنتی) : در اینجا نیز کار بسیار راحت است . شما کافی است هاست خود را بر روی یک سرور خریداری نمایید که از PHP پشتیبانی می کند . سپس کافی است فایل های ساخته شده خود را بر روی آنها Upload کرده و اجرا نمایید . موتور این سرور ها صفحات را اجرا کرده و سپس خروجی را به مرورگر کاربر ارسال می کنند . به علت رایگان بودن PHP سرور های هاست PHP بسیار ارزان و در دسترس هستند .

۳. یک مرورگر وب : شما برای مشاهده صفحات PHP نیاز به یک مرورگر دارید که بر روی تمام سیستم عامل ها موجود است . تمامی مرورگرهای مطرح موجود ، به طور کامل از PHP پشتیبانی می کنند .

ساختار دستوری PHP : صفحات PHP از دو جزء اصلی تشکیل شده اند : * تگ های HTML : ساختار صفحه های PHP ، کاملاً با صفحه های HTML یکسان هستند . با این تفاوت که در این صفحات ، علاوه بر تگ های HTML می توان اسکریپت هایی را به زبان PHP برای اجرای دستورات مورد نظر خود ، به آنها اضافه نمایید . در

```
<html>
<head>
</head>
<body>
<p> This is a HTML Paragraph </p>
<?php
    echo "Hello World" ;
?>
</body>
</html>
```

نحوه تعریف و استفاده از متغیرها در PHP :

همانطور که می دانید متغیرها برای نگهداری اطلاعات و سپس استفاده از آنها به کار می روند. زبان PHP از انواع مختلف داده پشتیبانی می کند و شما می توانید متغیرهای مورد نظر خود را در صفحات وب تعریف کرده و سپس در هر جای صفحه که می خواهید، از آنها استفاده نمایید.

```
php?> Syntax
; var_name = value $
<?
```

مثال : " My_Name = " Developer \$;
Int_Num = ۱۲ \$

برای تعریف یک متغیر در PHP ، ابتدا علامت \$ را قرار داده و سپس نام آن را تعیین می کنید . همچنین می توانید در هنگام تعریف آن را مقدار دهی کرده و یا اینکه بعدا در جای دیگر مقداری را به آن نسبت دهید . انتخاب با شماست .

شکل کلی تعریف و مقدار متغیرها در PHP به صورت زیر است :

نکته : توجه کنید که اگر علامت \$ را فراموش کنید ، متغیر زیر تعریف نخواهد شد :

```
<?php
$ var_name = value ;
?>
مثال : $ My_Name = " Developer " ;
$ Int_Num = 12 ;
```

نکته 2 : زبان PHP در تعریف متغیرها به کوچک و بزرگ بودن حروف حساس است . بنابراین برای مثال متغیر Num با num متفاوت خواهد بود .

قوانین نام گذاری متغیرها در PHP :

در نامگذاری متغیرها در PHP باید به قوانین زیر توجه نمایید . در غیر اینصورت متغیر شما تعریف نشده و برنامه با مشکل روبرو خواهد شد . نام یک متغیر حتما بایستی با یک حرف یا علامت _ شروع شود . برای مثال نام های Num یا IntNumber صحیح و نام 1int غلط می باشد .

نام متغیرها فقط می تواند شامل حروف ، اعداد و یا علامت _ باشد . برای مثال نام Int_Num صحیح و نامی مثل Int%Num غلط است . نام یک متغیر نمی تواند شامل فاصله باشد . اگر نام متغیر بیش از یک کلمه است ، باید با علامت _ آن را از هم جدا کرده و یا با بزرگ و کوچک نوشتن حروف ، کلمات را از هم تمایز دهید . برای مثال Int_Num یا IntNum . توجه داشته باشید مثلا نام Int Num غلط است .

قرار دادن توضیحات comments در اسکریپت های PHP :

گاهی اوقات می خواهید توضیحاتی را در صفحه قرار دهید ، تا در مراجعات بعدی راهنمای شما باشند . یا اینکه اگر کسی غیر از خودتان سورس کد صفحه را مطالعه می کند ، بتواند دریابد هر بخش صفحه چیست و برای چه منظور استفاده می شود . توضیحات را می توانید در هر جای صفحه که بخواهید قرار دهید .

به این توضیحات در طراحی وب comments می گویند . توضیحات توسط مرور گرها نمایش داده نشده و از دید کاربر مخفی هستند و فقط در سورس کد صفحه قابل مشاهده می باشند .

چنانچه توضیح در حد یک خط باشد ، با قرار دادن کد // در ابتدا خط ، توضیح خود را بعد از آن بنویسید .

ولی چنانچه حجم توضیح بیش از یک خط باشد ، باید علامت /* / را در ابتدای توضیح و علامت /* را در انتهای آن قرار دهید . از این روش برای توضیحات چند خطی استفاده می شود .

در جدول زیر روش استفاده از هر دو مورد را به صورت عملی به شما نمایش داده ایم .

// متن توضیح

```
/*
خط ۱ توضیح
خط ۲ توضیح
خط ۳ توضیح
...
*/
```

مثال : در مثال زیر در یک صفحه PHP هم توضیح یک خطی و هم چند خطی قرار داده ایم . دقت کنید که این توضیحات در خروجی نمایش داده نمی شوند :

```
<html>
<head>
</head>
<body>
<p> This is a HTML Paragraph </p>
<?php
    // متن توضیح یک خطی
    echo "Hello World" ;
/*
```

انواع متغیرها:

برای تبدیل صفحات ساده و ثابت به برنامه های دینامیک و سایت های جذاب در ابتدا شما احتیاج به این خواهید داشت که بتوانید اطلاعات را در اختیار بگیرید. متغیرها همان ابزاری هستند که شما با استفاده از آن ها می توانید اطلاعات را در اختیار بگیرید و آنها را در دسترس خود قرار دهید. متغیرها یکی از مهمترین ابزارها و مفاهیم هر زبان برنامه نویسی محسوب می شوند. من در اینجا سه دسته مختلف از انواع متغیرها را توضیح می دهم.

(۱) اعداد (numbers)

(۲) رشته ها (String)

(۳) آرایه ها (arrays)

دسته اول شامل دو نوع متغیر است:

(۱) اعداد صحیح (integers)

(۲) اعداد اعشاری (floating - point) (همچنین اعداد اعشاری با دقت مضاعف double)

اما از آنجایی که تفاوت چندانی در چگونگی به کار بردن این دو نوع متغیر وجود ندارد. این دو را در یک دسته قرار می دهیم. PHP همچنین دارای یک نوع متغیر به نام شیء (object) می باشد.

اعداد

نکته: اعداد به صورت اعشاری (همراه با ممیز) و یا اعداد کسری از نوع متغیرهای اعشاری محسوب می شوند. برای مثال (۱.۰) در PHP یک عدد اعشاری به حساب می آید. توجه کنید که در PHP اعداد به صورت کسری ذخیره نمی شوند بلکه معادل اعشاری خود تبدیل شده و سپس ذخیره می شوند.

رشته ها

یک متغیر از نوع رشته ای (String) از ترکیب هر نوع کارکتری (حروف - اعداد - علائم و جای خالی) می تواند ساخته شود. اما این کارکترها باید در داخل یکی از علامتهای Single ("') Quotation یا Double Quotation ("") قرار گیرند. مثال:

"hello world"

"hello frist name !"

"۱ ۱/۴"

"how are you?"

"۰۲.۲۳.۷۲"

"۱۹۷۲"

نکته: اگر عدد نیز در داخل Quotation قرار گیرد به عنوان یک داده رشته ای در نظر گرفته می شود.

توجه!!!

شاید این سؤال در ذهن شما به وجود بیاد که چطوری می تونیم یک علامت " را به مرور گر ارسال کنیم؟

ما می تونیم این مشکل رو در PHP به این صورت رفع کنیم که قبل از علامت quotation از علامت () استفاده کنیم!!

پس وقتی ما در دستور print() این عبارت (I Said, "How are You?"") رو تایپ کنیم خروجی این دستور رو به صورت (I Said, "How are You?"") خواهید دید.

بنابراین هر چند که گفته شد در داده رشته ای هر ترکیبی از کاراکترها به کار می رود. باید توجه داشته باشید که در مورد کاراکترهای ویژه باید دقت خاصی اعمال شود. کاراکترهای ویژه دیگری نیز وجود دارند که هنگام استفاده از آنها در یک داده رشته ای باید علامت backslash () قبل از آنها قرار دهیم.

این کاراکترها عبارت است از:

single quotation (')

apostrophe

backslash

dollar و علامت

نکات:

- مزیت استفاده از double quotes به جای single quotes در این است که در حالت دوم اگر تغییری داخل داده رشته ای خود به کار ببرید نام متغیر به عنوان جزئی از داده در نظر گرفته می شود و نه مقدار آن متغیر جایگزین نام آن نمی شود.

- در درسهای قبلی اشاره شد که در ترکیب برای مثال در تابع print() باعث ایجاد خط جدید می شود. بنابراین مشاهده می کنید که در این حالت خاص علامت backslash باعث در نظر گرفتن n به صورت یک کاراکتر معمولی نشد. از موارد خاص دیگر می توان به ترکیب (بازگشت خطی (carriage return)) و (برای قرار دادن یک tab) اشاره کرد.

آرایه ها:

از آنجایی که آرایه ها کمی پیچیده تر از داده های عددی و رشته ای به حساب می آیند. در این قسمت تنها مختصری در مورد آنها توضیح داده می شود و در درسهای آینده با کاربردهای آن بیشتر آشنا خواهید شد. بر خلاف داده های عددی و رشته ای که تنها می توانند دارای یک ارزش و یا مقدار باشند. آرایه ها می توانند حاوی لیستی از مقادیر باشند. بنابراین شما می توانید مقادیر مختلف عددی و یا رشته ای را داخل یک آرایه قرار دهید. همچنین آرایه ها خود می توانند شامل لیستی از آرایه ها باشند.

نکته:

- آرایه های استاندارد در PHP از مقادیر دادهای و یا عددی تشکیل می شوند (این آرایه ها به آرایه های شماره گذاری شده (indexed) و یا برداری (vector) نیز معروف هستند).

و این همانا نامی است که Perl به این دسته از آرایه ها نسبت می دهد. در Perl آرایه هایی که خود از آرایه هایی که خود از آرایه تشکیل شده باشد. به نامهای آرایه های hash و associative و multi_dimensional شناخته می شوند. در PHP به هر دو دسته (یک یا چند بعدی) لفظ «آرایه آ» اطلاق می شود.

ادامه دارد



همین حالا
قانونی
شوید...!

آیا تاکنون برای نرم افزارهای خود لایسنس تهیه کرده اید؟

آیا به امنیت خود در دنیای مجازی توجه می کنید؟

آیا تجربه استفاده قانونی از نرم افزارها را داشته اید؟

WWW.MIHANLICENSE.COM



Mihan license

معتبرترین مرکز فروش لایسنس قانونی
انواع نرم افزار و بازی در ایران با بهترین قیمت

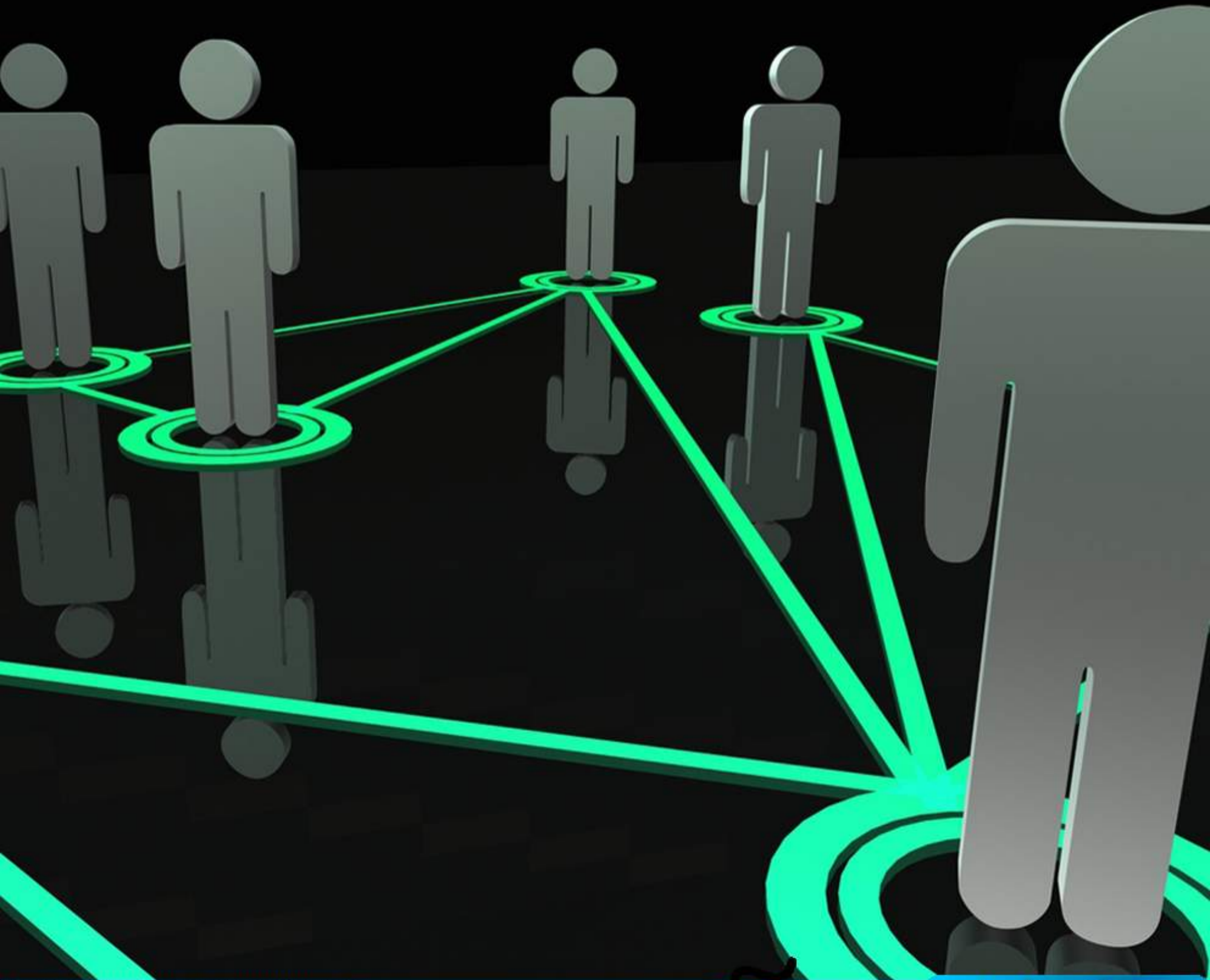
www.mihanlicense.com



شبکه

شروع آموزش شبکه :

برای وصل کردن مردم دنیا به هم آماده ای !!؟





۴ - کاهش زمان :

یکی دیگر از اهداف ایجاد شبکه های رایانه ای ، ایجاد ارتباط قوی بین کاربران از راه دور است ؛ یعنی بدون محدودیت جغرافیایی تبادل اطلاعات وجود داشته باشد. به این ترتیب زمان تبادل اطلاعات و استفاده از منابع خود بخود کاهش می یابد.

۵ - قابلیت توسعه :

یک شبکه محلی می تواند بدون تغییر در ساختار سیستم توسعه یابد و تبدیل به یک شبکه بزرگتر شود. در اینجا هزینه توسعه سیستم هزینه امکانات و تجهیزات مورد نیاز برای گسترش شبکه مد نظر است.

۶ - ارتباطات :

کاربران می توانند از طریق نوآوریهای موجود مانند پست الکترونیکی و یا دیگر سیستم های اطلاع رسانی پیغام هایشان را مبادله کنند ؛ حتی امکان انتقال فایل نیز وجود دارد.

در طراحی شبکه مواردی که قبل از راه اندازی شبکه باید مد نظر قرار دهید شامل موارد ذیل هستند:

۱ - اندازه سازمان

۲ - سطح امنیت

۳ - نوع فعالیت

۴ - سطح مدیریت

۵ - مقدار ترافیک

۶ - بودجه

مفهوم گره "Node" و ایستگاههای کاری Work Stations :

" هرگاه شما کامپیوتری را به شبکه اضافه می کنید ، این کامپیوتر به یک ایستگاه کاری یا گره تبدیل می شود.

یک ایستگاه کاری ؛ کامپیوتری است که به شبکه الصاق شده است و در واقع اصطلاح ایستگاه کاری روش دیگری است برای اینکه بگوییم یک کامپیوتر متصل به شبکه است. یک گره چگونگی وار تباط شبکه یا ایستگاه کاری و یا هر نوع ابزار دیگری است که به شبکه متصل است و بطور ساده تر هر چه را که به شبکه متصل و الحاق شده است یک گره گویند."

برای شبکه جایگاه و آدرس یک ایستگاه کاری مترادف با هویت گره اش است.

مدل های شبکه:

در یک شبکه ، یک کامپیوتر می تواند هم سرویس دهنده وهم سرویس گیرنده باشد. یک سرویس دهنده (Server) کامپیوتری است که فایل های اشتراکی وهمچنین سیستم عامل شبکه که مدیریت عملیات شبکه را بعهده دارد - را نگهداری می کند.

برای آنکه سرویس گیرنده "Client" بتواند به سرویس دهنده دسترسی پیدا کند ، ابتدا سرویس گیرنده باید اطلاعات مورد نیازش را از سرویس دهنده تقاضا کند. سپس سرویس دهنده اطلاعات در خواست شده را به سرویس گیرنده ارسال خواهد کرد.

سه مدل از شبکه هایی که مورد استفاده قرار می گیرند ، عبارتند از :

۱ - شبکه نظیر به نظیر "Peer-to-Peer"

۲ - شبکه مبتنی بر سرویس دهنده "Server-Based"

۳ - شبکه سرویس دهنده / سرویس گیرنده "Client Server"

مدل شبکه نظیر به نظیر:

در این شبکه ایستگاه ویژه ای جهت نگهداری فایل های اشتراکی و سیستم عامل شبکه وجود ندارد. هر ایستگاه می تواند به منابع سایر ایستگاه ها در شبکه دسترسی پیدا کند. هر ایستگاه خاص می تواند هم بعنوان Server وهم

استفاده از شبکه های کامپیوتری در چندین سال اخیر رشد فراوانی کرده و سازمانها و موسسات اقدام به برپایی شبکه نموده اند. هر شبکه کامپیوتری باید با توجه به شرایط و سیاست های هر سازمان ، طراحی و پیاده سازی گردد. در واقع شبکه های کامپیوتری زیر ساخت های لازم را برای به اشتراک گذاشتن منابع در سازمان فراهم می آورند؛ در صورتیکه این زیر ساختها به درستی طراحی نشوند، در زمان استفاده از شبکه مشکلات متفاوتی پیش آمده و باید هزینه های زیادی به منظور نگهداری شبکه و تطبیق آن با خواسته های مورد نظر صرف شود. در زمان طراحی یک شبکه سوالات متعددی مطرح می شود:

- برای طراحی یک شبکه باید از کجا شروع کرد؟

- چه پارامترهایی را باید در نظر گرفت؟

- هدف از برپاسازی شبکه چیست؟

- انتظار کاربران از شبکه چیست؟

- آیا شبکه موجود ارتقاء می باید و یا یک شبکه از ابتدا طراحی می شود؟

- چه سرویس ها و خدماتی بر روی شبکه ارائه خواهد شد؟

بطور کلی قبل از طراحی فیزیکی یک شبکه کامپیوتری ، ابتدا باید خواسته ها شناسایی و تحلیل شوند، مثلا در یک کتابخانه چرا قصد ایجاد یک شبکه را داریم و این شبکه باید چه سرویس ها و خدماتی را ارائه نماید؛ برای تامین سرویس ها و خدمات مورد نظر اکثریت کاربران ، چه اقداماتی باید انجام داد ؛ مسائلی چون پروتکل مورد نظر برای استفاده از شبکه ، سرعت شبکه و از همه مهمتر مسائل امنیتی شبکه ، هریک از اینها باید به دقت مورد بررسی قرار گیرد. سعی شده است پس از ارائه تعاریف اولیه ، مطالبی پیرامون کاربردهای عملی آن نیز ارائه شود تا در تصمیم گیری بهتر یاری کند.

شبکه کامپیوتری چیست؟

اساسا یک شبکه کامپیوتری شامل دو یا بیش از دو کامپیوتر و ابزارهای جانبی مثل چاپگرها، اسکنرها و مانند اینها هستند که بطور مستقیم بمنظور استفاده مشترک از سخت افزار و نرم افزار، منابع اطلاعاتی ابزارهای متصل ایجاد شده است توجه داشته باشید که به تمامی تجهیزات سخت افزاری و نرم افزاری موجود در شبکه منبع (Source) گویند.

در این تشریح مساعی با توجه به نوع پیکربندی کامپیوتر ، هر کامپیوتر کاربر می تواند در آن واحد منابع خود را اعم از ابزارها و داده ها با کامپیوترهای دیگر همزمان بهره ببرد.

" دلایل استفاده از شبکه را می توان موارد ذیل عنوان کرد ۲:"

۱ - استفاده مشترک از منابع :

استفاده مشترک از یک منبع اطلاعاتی یا امکانات جانبی رایانه ، بدون توجه به محل جغرافیایی هریک از منابع را استفاده از منابع مشترک گویند.

۲ - کاهش هزینه :

متمرکز نمودن منابع و استفاده مشترک از آنها و پرهیز از پخش آنها در واحدهای مختلف و استفاده اختصاصی هر کاربر در یک سازمان کاهش هزینه را در پی خواهد داشت .

۳ - قابلیت اطمینان :

این ویژگی در شبکه ها بوجود سرویس دهنده های پشتیبان در شبکه اشاره می کند ، یعنی به این معنا که می توان از منابع گوناگون اطلاعاتی و سیستم ها در شبکه نسخه های دوم و پشتیبان تهیه کرد و در صورت عدم دسترسی به یک از منابع اطلاعاتی در شبکه " بعلت از کارافتادن سیستم " از نسخه های پشتیبان استفاده کرد. پشتیبان از سرویس دهنده ها در شبکه کارایی، فعالیت و آمادگی دائمی سیستم را افزایش می دهد.



شبکه محلی LAN = Local Area Network :

ارتباط و اتصال بیش از دو یا چند رایانه در فضای محدود یک سازمان از طریق کابل شبکه و پروتکل بین رایانه ها و با مدیریت نرم افزاری موسوم به سیستم عامل شبکه را شبکه محلی گویند. کامپیوتر سرویس گیرنده باید از طریق کامپیوتر سرویس دهنده به اطلاعات و امکانات به اشتراک گذاشته دسترسی یابند. همچنین ارسال و دریافت پیام به یکدیگر از طریق رایانه سرویس دهنده انجام می گیرد. از خصوصیات شبکه های محلی می توان به موارد ذیل اشاره کرد:

- ۱- اساسا در محیط های کوچک کاری قابل اجرا و پیاده سازی می باشند.
 - ۲- از سرعت نسبتا بالایی برخوردارند.
 - ۳- دارای یک ارتباط دائمی بین رایانه ها از طریق کابل شبکه می باشند.
- اجزای یک شبکه محلی عبارتند از:

- الف - سرویس دهنده
- ب - سرویس گیرنده
- ج - پروتکل
- د - کارت واسطه شبکه
- ط - سیستم ارتباط دهنده

شبکه گسترده WAN = Wide Area Network :

اتصال شبکه های محلی از طریق خطوط تلفنی، کابل های ارتباطی ماهواره و یا دیگر سیستم هایی مخابراتی چون خطوط استیجاری در یک منطقه بزرگتر را شبکه گسترده گویند. در این شبکه کاربران یا رایانه ها از مسافت های دور و از طریق خطوط مخابراتی به یکدیگر متصل می شوند. کاربران هر یک از این شبکه ها می توانند به اطلاعات و منابع به اشتراک گذاشته شده توسط شبکه های دیگر دسترسی یابند. از این فناوری با نام شبکه های راه دور "Long Haul Network" نیز نام برده می شود. در شبکه گسترده سرعت انتقال داده نسبت به شبکه های محلی خیلی کمتر است. بزرگترین و مهم ترین شبکه گسترده، شبکه جهانی اینترنت می باشد.

ریخت شناسی شبکه Network Topology :

توپولوژی شبکه تشریح کننده نحوه اتصال کامپیوتر ها در یک شبکه به یکدیگر است. پارامترهای اصلی در طراحی یک شبکه، قابل اعتماد بودن و مقرون به صرفه بودن است. انواع متداول توپولوژی ها در شبکه کامپیوتری عبارتند از:

۱- توپولوژی ستاره ای Star :

در این توپولوژی، کلیه کامپیوتر ها به یک کنترل کننده مرکزی با هاب متصل هستند. هرگاه کامپیوتری بخواهد با کامپیوتری دیگری تبادل اطلاعات نماید، کامپیوتر منبع ابتدا باید اطلاعات را به هاب ارسال نماید. سپس از طریق هاب آن اطلاعات به کامپیوتر مقصد منتقل شود. اگر کامپیوتر شماره یک بخواهد اطلاعاتی را به کامپیوتر شماره ۳ بفرستد، باید اطلاعات را ابتدا به هاب ارسال کند، آنگاه هاب آن اطلاعات را به کامپیوتر شماره سه خواهد فرستاد.

نقاط ضعف این توپولوژی آن است که عملیات کل شبکه به هاب وابسته است. این بدان معناست که اگر هاب از کار بیفتد، کل شبکه از کار خواهد افتاد. نقاط قوت توپولوژی ستاره عبارتند از:

* نصب شبکه با این توپولوژی ساده است.

* توسعه شبکه با این توپولوژی به راحتی انجام می شود.

* اگر یکی از خطوط متصل به هاب قطع شود، فقط یک کامپیوتر از شبکه خارج می شود.

توپولوژی حلقوی Ring :

این توپولوژی توسط شرکت IBM اختراع شد و به همین دلیل است که این توپولوژی بنام IBM Tokenring مشهور است.

بعنوان Client عمل کند. در این مدل هر کاربر خود مسئولیت مدیریت و ارتقاء دادن نرم افزارهای ایستگاه خود را بعهده دارد. از آنجایی که یک ایستگاه مرکزی برای مدیریت عملیات شبکه وجود ندارد، این مدل برای شبکه ای با کمتر از ۱۰ ایستگاه بکار می رود.

مدل شبکه مبتنی بر سرویس دهنده :

در این مدل شبکه، یک کامپیوتر بعنوان سرویس دهنده کلیه فایل ها و نرم افزارهای اشتراکی نظیر واژه پردازها، کامپایلرها، بانک های اطلاعاتی و سیستم عامل شبکه را در خود نگهداری می کند. یک کاربر می تواند به سرویس دهنده دسترسی پیدا کرده و فایل های اشتراکی را از روی آن به ایستگاه خود منتقل کند مدل سرویس دهنده / سرویس گیرنده :

در این مدل یک ایستگاه در خواست انجام کارش را به سرویس دهنده ارائه می دهد و سرویس دهنده پس از اجرای وظیفه محوله، نتایج حاصل را به ایستگاه در خواست کننده عودت می دهد. در این مدل حجم اطلاعات مبادله شده شبکه، در مقایسه با مدل مبتنی بر سرویس دهنده کمتر است و این مدل دارای کارایی بالاتری می باشد.

هر شبکه اساسا از سه بخش ذیل تشکیل می شود:

ابزارهایی که به پیکربندی اصلی شبکه متصل می شوند بعنوان مثال: کامپیوتر ها، چاپگرها، هاب ها "Hubs" سیم ها، کابل ها و سایر رسانه هایی که برای اتصال ابزارهای شبکه استفاده می شوند.

سازگار کننده ها Adaptor :

که بعنوان اتصال کابل ها به کامپیوتر هستند. اهمیت آنها در این است که بدون وجود آنها شبکه تنها شامل چند کامپیوتر بدون ارتباط موازی است که قادر به سهیم شدن منابع یکدیگر نیستند. عملکرد سازگار کننده در این است که به دریافت و ترجمه سیگنال های درون داد از شبکه از جانب یک ایستگاه کاری و ترجمه و ارسال برون داد به کل شبکه می پردازد

اجزاء شبکه :**اجزای اصلی یک شبکه کامپیوتری عبارتند از :****۱- کارت شبکه : NIC - Network Interface Card :**

برای استفاده از شبکه و برقراری ارتباط بین کامپیوتر ها از کارت شبکه ای استفاده می شود که در داخل یکی از شیارهای برد اصلی کامپیوتر های شبکه " اعم از سرویس دهنده و گیرنده " بصورت سخت افزاری و برای کنترل ارسال و دریافت داده نصب می گردد.

۲- رسانه انتقال Transmission Medium :

رسانه انتقال کامپیوتر ها را به یکدیگر متصل کرده و موجب برقراری ارتباط بین کامپیوتر های یک شبکه می شود. برخی از متداولترین رسانه های انتقال عبارتند از: کابل زوج سیم بهم تابیده "Twisted-Pair"، کابل کواکسیال "Coaxial" و کابل فیبر نوری "Fiber-Optic".

سیستم عامل شبکه NOS - Network Operating System :

سیستم عامل شبکه بر روی سرویس دهنده اجرا می شود و سرویس های مختلفی مانند: اجازه ورود به سیستم "Login"، رمز عبور "Password"، چاپ فایل ها "Printfiles"، مدیریت شبکه "Network management" را در اختیار کاربران می گذارد.

انواع شبکه از لحاظ جغرافیایی:

نوع شبکه توسط فاصله بین کامپیوتر های تشکیل دهنده آن شبکه مشخص می شود:



در این توپولوژی کلیه کامپیوترها به گونه ای به یکدیگر متصل هستند که مجموعه آنها یک حلقه را می سازد. کامپیوتر مبدا اطلاعات را به کامپیوتری بعدی در حلقه ارسال نموده و آن کامپیوتر آدرس اطلاعات را برای خود کپی می کند، آنگاه اطلاعات را به کامپیوتر بعدی در حلقه منتقل خواهد کرد و به همین ترتیب این روند ادامه پیدا می کند تا اطلاعات به کامپیوتر مبدا برسد. سپس کامپیوتر مبدا این اطلاعات را از روی حلقه حذف می کند.

نقاط ضعف توپولوژی فوق عبارتند از:

* اگر یک کامپیوتر از کار بیفتد، کل شبکه متوقف می شود.

* به سخت افزار پیچیده نیاز دارد " کارت شبکه آن گران قیمت است "

* برای اضافه کردن یک ایستگاه به شبکه باید کل شبکه را متوقف کرد.

نقاط قوت توپولوژی فوق عبارتند از :

* نصب شبکه با این توپولوژی ساده است.

* توسعه شبکه با این توپولوژی به راحتی انجام می شود.

* در این توپولوژی از کابل فیبر نوری میتوان استفاده کرد.

توپولوژی اتوبوسی BUS :

در یک شبکه خطی چندین کامپیوتر به یک کابل بنام اتوبوسی متصل می شوند. در این توپولوژی، رسانه انتقال بین کلیه کامپیوترها مشترک است. یکی از مشهورترین قوانین نظارت بر خطوط ارتباطی در شبکه های محلی اتترنت است. توپولوژی اتوبوس از متداولترین توپولوژی هایی است که در شبکه محلی مورد استفاده قرار می گیرد. سادگی، کم هزینه بودن و توسعه آسان این شبکه، از نقاط قوت توپولوژی اتوبوسی می باشد. نقطه ضعف عمده این شبکه آن است که اگر کابل اصلی که بعنوان پل ارتباطی بین کامپیوترهای شبکه می باشد قطع شود، کل شبکه از کار خواهد افتاد.

توپولوژی توری Mesh :

در این توپولوژی هر کامپیوتری مستقیماً به کلیه کامپیوترهای شبکه متصل می شود. مزیت این توپولوژی آن است که هر کامپیوتر با سایر کامپیوترها ارتباطی مجزا دارد. بنابراین، این توپولوژی دارای بالاترین درجه امنیت و اطمینان می باشد. اگر یک کابل ارتباطی در این توپولوژی قطع شود، شبکه همچنان فعال باقی می ماند.

از نقاط ضعف اساسی این توپولوژی آن است که از تعداد زیادی خطوط ارتباطی استفاده می کند، مخصوصاً زمانی که تعداد ایستگاهها افزایش یابند. به همین جهت این توپولوژی از نظر اقتصادی مقرون به صرفه نیست. برای مثال، در یک شبکه با صد ایستگاه کاری، ایستگاه شماره یک نیازمند به نود و نه می باشد. تعداد کابل های مورد نیاز در این توپولوژی با رابطه $N(N-1)/2$ محاسبه می شود که در آن N تعداد ایستگاه های شبکه می باشد.

توپولوژی درختی Tree :

این توپولوژی از یک یا چند هاب فعال یا تکرار کننده برای اتصال ایستگاهها به یکدیگر استفاده می کند. هاب مهمترین عنصر شبکه مبتنی بر توپولوژی درختی است: زیرا کلیه ایستگاهها را به یکدیگر متصل می کند. وظیفه هاب دریافت اطلاعات از یک ایستگاه و تکرار و تقویت آن اطلاعات و سپس ارسال آنها به ایستگاه دیگر می باشد.

توپولوژی ترکیبی Hybrid :

این توپولوژی ترکیبی است از چند شبکه با توپولوژی متفاوت که توسط یک کابل اصلی بنام استخوان بندی "Back bone" به یکدیگر مرتبط شده اند. هر شبکه توسط یک پل ارتباطی Bridg به کابل استخوان بندی متصل می شود.

پروتکل :

برای برقراری ارتباط بین رایانه های سرویس گیرنده و سرویس دهنده قوانین کامپیوتری برای انتقال و دریافت داده مشخص شده اند که به قرارداد یا پروتکل موسومند. این قراردادها و قوانین بصورت نرم افزاری در سیستم برای ایجاد ارتباط ایفای نقش می کنند. پروتکل با قرارداد، در واقع زبان مشترک کامپیوتری است که برای درک و فهم رایانه بهنگام درخواست و جواب متقابل استفاده می شود. پروتکل تعیین کننده مشخصه های شبکه، روش دسترسی و انواع فیزیکی توپولوژیها، سرعت انتقال داده ها و انواع کابل کشی است.

ما در این درسنامه تنها دو تا از مهمترین پروتکل های شبکه را معرفی می کنیم:

پروتکل کنترل انتقال / پروتکل اینترنت

"I/ Inernet Protocol Tcp / ip= Transmission Control Protoc"

پروتکل فوق شامل چهار سطح است که عبارتند از :

الف - سطح لایه کاربرد " Application "

ب - سطح انتقال "Transporter"

ج - سطح اینترنت "Internet"

د - سطح شبکه Net work :

از مهمترین و مشهورترین پروتکل های مورد استفاده در شبکه اینترنت است این بسته نرم افزاری به اشکال مختلف برای کامپیوترها و برنامه های مختلف ارائه می گردد. Tcp/ip از مهمترین پروتکل های ارتباطی شبکه در جهان تلقی می شود و نه تنها بر روی اینترنت و شبکه های گسترده گوناگون کاربرد دارد، بلکه در شبکه های محلی مختلف نیز مورد استفاده قرار می گیرد و در واقع این پروتکل زبان مشترک بین کامپیوترها به هنگام ارسال و دریافت اطلاعات یا داده می باشد. این پروتکل به دلیل سادگی مفاهیمی که در خود دارد اصطلاحاً به سیستم باز مشهور است، بر روی هر کامپیوتر و ابر رایانه قابل طراحی و پیاده سازی است. از فاکتورهای مهم که این پروتکل بعنوان یک پروتکل ارتباطی جهانی مطرح می گردد، به موارد زیر می توان اشاره کرد:

۱ - این پروتکل در چار چوب UNIX Operating System ساخته شده و توسط اینترنت بکار گرفته می شود.

۲ - بر روی هر کامپیوتر قابل پیاده سازی می باشد.

۳ - بصورت حرفه ای در شبکه های محلی و گسترده مورد استفاده قرار می گیرد.

۴ - پشتیبانی از مجموعه برنامه ها و پروتکل های استاندارد دیگر چون پروتکل انتقال فایل " FTP " و پروتکل دو سویه " Point to point Protcol = PPP ."

بنیاد و اساس پروتکل Tcp/ip آن است که برای دریافت و ارسال داده ها یا پیام پروتکل مذکور؛ پیام ها و داده ها را به بسته های کوچکتر و قابل حمل تر تبدیل می کند، سپس این بسته ها به مقصد انتقال داده می شود و در نهایت پیوند این بسته ها به یکدیگر که شکل اولیه پیام ها و داده ها را بخود می گیرد، صورت می گیرد.

یکی دیگر از ویژگی های مهم این پروتکل قابلیت اطمینان آن در انتقال پیام هاست یعنی این قابلیت که به بررسی و بازبینی بسته ها و محاسبه بسته های دریافت شده دارد. در ضمن این پروتکل فقط برای استفاده در شبکه اینترنت نمی باشد. بسیاری از سازمان و شرکت ها برای ساخت و زیر بنای شبکه خصوصی خود که از اینترنت جدا می باشد نیز در این پروتکل استفاده می کنند

- پروتکل سیستم ورودی و خروجی پایه شبکه / Net work basic input output System= Net Bios واسطه یا رابطی است که توسط IBM بعنوان استاندارد برای دسترسی به شبکه توسعه یافت. این پروتکل داده ها را از لایه بالاترین دریافت کرده و آنها را به شبکه منتقل می کند.

ادامه دارد ...





آفلاین
Offline

موتور

تیلیخات

Majale.Offline@gmail.com

فناوری

TECHNOLOGY

با آفلاین در تکنولوژی غرق نتوید!

روح همکاری را در تیم خود بدمید

یکی از ورزشهای پر طرفدار در المپیک دوچرخه سواری است. این ورزش با توجه به مدال های مختلف و رنگ و وارنگی که برای ورزشکاران و تیم ها به همراه دارد، برای کشورها نیز محبوب است. شرایط تمرینی تیم دوچرخه سواری تیم استرالیا در تونل باد دانشگاه Monash یکی دیگر از نمونه های استفاده از فناوری در ورزش است. این تونل باد که برای تست طراحی خودرو و وسایل نقلیه بکار می رود، اینروزها در اختیار تیم ملی دوچرخه سواری استرالیاست تا بتوانند هم ورزشکاران اعزامی و هم تجهیزاتشان را محک بزنند. مریبان با استفاده از آمارهای به دست آمده تیم خود را به خوبی آنالیز و تجهیز می کنند.



ورزشکاران خودتان را ترغیب کنید

ورزشکاران ماه ها و چه بسا سال ها برای قهرمانی در المپیک تمرین می کنند. این کار سخت و طاقت فرسا از نظر روحی می تواند اثرات نه چندان خوبی در آنها ایجاد کند. راه چاره چیست؟ انگیزه آنها را تقویت کنید! کافی است برای ورزشکاران MotivePro تهیه کنید. Motive-Pro یک لباس مجهز به سنسورهای مختلفی است که حرکات ورزشکار را ثبت کرده و داده های مربوطه را ذخیره می کند. این کار باعث می شود که ورزشکار با رکوردهای قبلی خود مواجه باشد و تلاشش را برای شکستن آنها بکار گیرد. چه انگیزه ای بهتر از شکستن رکورد خودتان؟



اعتبار سنجی داده های بدست آمده از تمرین های ورزشکاران
یکی از مواردی که در تمرین های روزمره ورزشکاران مهم است، داشتن اطلاعات روزانه و حتی لحظه ای از نحوه تمرین، چگونگی حرکات، نحوه صرف انرژی و موارد مشابه آن است. Atos به عنوان یکی از شرکت های مورد تایید ستاد برگزاری رویداد المپیک، برنامه ای تدارک دیده است که ۱۵۰۰۰ ورزشکار شرکت کننده در المپیک می توانند از آن در زمان های تمرین شان استفاده کنند. این برنامه حتی از طریق گوشی های هوشمندشان نیز در دسترس خواهد بود. این شرکت اطلاعات ورزشکاران را به شیوه ای امن نگهداری کرده و اطلاعات آنالیز شده را در اختیارشان قرار می دهد. همچنین هر ورزشکار می تواند در هر لحظه به اطلاعات آماری خودش از طریق برنامه مربوطه دسترسی داشته باشد.



برای موفقیت بیشتر، بر روی کره ماه تمرین کنید!

شاید عجیب باشد که برخی از تجربیات و یا حتی روش های تمرینی فضانوردان در ناسا را برای قهرمانی در المپیک به کار گرفت. اما گویا این اتفاق می افتد! یکی از تکنیک هایی که ورزشکاران بکار می برند، تکنیک تمرین در شرایط بی وزنی کره ماه است که با پوشیدن لباس های خاص یا استفاده از دستگاه های ویژه می توانند چنین شرایطی را تجربه کنند. جالبی است که این شرایط باعث می شود تا ورزشکاران ۲۰٪ نتیجه بهتری از تمرینات خود بگیرند.



کیفیتی متفاوت در پخش تصاویر در المپیک

مسلمان یکی از مهم‌ترین دغدغه‌های افرادی که به ورزش علاقه دارند این است که رویداد ورزشی که مورد نظرشان است را با بهترین کیفیت ممکن ببینند و از این نظر مشکلی نداشته باشند. اگر به یاد داشته باشید در زمان برگزاری دوره قلی مسابقات جام جهانی گفتیم که کشور ژاپن در حال تحقیقات در رابطه با پروژه‌هایی است که بتواند در قالب آن‌ها نحوه جدیدی از پخش مسابقات را به بینندگان عرضه کند که از میان آن‌ها در مورد پخش هولوگرافیک بازی‌ها صحبت کردیم.

این کشور هنوز هم در این راستا فعالیت می‌کند و در این دوره ژاپنی‌ها المپیک لندن را بسیار متفاوت‌تر از قبل تجربه کرده‌اند زیرا شبکه ملی تلویزیون ژاپن، یک دوربین ویدئویی دیجیتال ۳۳ مگا پیکسلی را تولید کرده است و فرمت استاندارد پخش برنامه خود را به Ultra High Definition تغییر داده است. با به کار گیری این فناوری، برنامه‌ها با رزولوشن ۷۵۸۰ در ۴۳۲۰ پیکسل و فقط روی تلویزیون های HDTV پخش خواهند شد.

سرعت فریم این دوربین دیجیتال جدید ۱۲۰ فریم در ثانیه است که تقریباً دو برابر چیزی است که تا به حال به صورت معمول وجود داشته است و با توجه به این فناوری می‌توان ۴ میلیارد پیکسل در هر ثانیه ثبت کرد. کیفیت تصویر ارائه شده توسط این دوربین چیزی بیشتر از دو برابر آن چیزی است که در حال حاضر توسط دوربین‌های باکیفیت ضبط می‌شود. این دوربین با سرعت انتقال ۵۱۲ گیگابیت در ثانیه، قادر است که حجم بزرگی از داده‌ها را جابه‌جا کند و به این ترتیب از این پس صحنه‌های بسیار سریع در تلویزیون‌های بزرگ، به صورت تار دیده نخواهند شد.

سنسور نوری این دوربین یکی از کوچکترین سنسورهایی است که اکنون وجود دارد و سازندگان این دوربین اعلام کرده‌اند که هنوز هم حساسیت نوری این دوربین افزایش پیدا خواهد کرد و امکانات بیشتری به آن اضافه خواهد شد. اما جالب است که بدانید با کمک این فناوری، اکنون افرادی که مقیم انگلستان هستند، توانسته‌اند که بازی‌های المپیک را به صورت رایگان با کیفیت Super Hi-Vision در سه سالن بزرگ تماشا کنند.

این ماجرا بهترین فرصت برای افرادی بوده است که نتوانسته‌اند بلیت بازی‌های المپیک را تهیه کنند و در عین حال دوست ندارند که این بازی‌ها را روی صفحه کوچک تلویزیونشان تماشا کنند. تلویزیون ملی ژاپن با همکاری بی‌بی‌سی، در این دوره تصمیم به پخش مراسم افتتاحیه و اختتامیه المپیک در سه سالن منتخب بی‌بی‌سی در انگلیس گرفته‌اند که این مراسم با فناوری Ak Ultra HDTV، در سه سالن رادیو بی‌بی‌سی، بی‌بی‌سی اسکاتلند و موزه ملی رسانه انگلیس پخش می‌شود. البته این فناوری برای پخش المپیک به ژاپن و انگلیس منحصر نبوده است و ساکنان ایالات متحده هم نتوانسته‌اند که در برخی از سالن‌های واشنگتن به تماشای مسابقات با این کیفیت بپردازند.



نمایش المپیک در آسمان

۱x۱.trans به رخ کشیدن فناوری‌های نوین در المپیک لندن ۲۰۱۲! البته باید گفت به کارگیری فناوری‌های نوین تا حدی به دلیل رقابتی است که میان کشورهای برگزارکننده وجود دارد. قدرت نمایی چینی‌ها در المپیک ۲۰۰۸ پکن باعث شد تا انگلیسی‌ها به فکر این باشند تا المپیک لندن را بسیار قدرتمندتر برگزار کنند.

به همین دلیل آن‌ها از دانشگاه ام‌آی‌تی و از شرکت بزرگ و معتبر گوگل کمک گرفتند تا بتوانند تصاویر رقابت‌های المپیک را در آسمان پخش کنند. این کار نیاز به آماده‌سازی یکی از بزرگترین زیرساخت‌های فناوری دیجیتال جهان دارد و به همین دلیل از ماه‌ها قبل برترین مهندسان و معماران جهان در لندن به این منظور گرد هم آمده‌اند. این پروژه کلاود یا همان ابر نام گرفته است که مجموعه‌ای از ابرهای فیزیکی و دیجیتالی است که قادر است تا اطلاعات زمان واقعی و تصاویر رقابت‌های المپیک را روی صفحات سه بعدی کروی به نمایش در آورد.

این تصاویر در آسمان لندن به نمایش یا به نوعی به پرواز در خواهند آمد و صدای مربوط به آن‌ها هم از سطح زمین پخش می‌شود. طراحی اصلی این پروژه به عهده دانشمندان ام‌آی‌تی بوده است و کارشناسان شرکت گوگل هم تا حد زیادی به عملی شدن این پروژه کمک کرده‌اند. بسیاری از کارشناسان معتقد هستند که این پروژه، شاهکار بزرگی در المپیک این دوره به حساب خواهد آمد و در آن مجموعه‌ای از گوی‌های متورم شونده وجود دارند که برج‌های باریک و سفید رنگی آن‌ها را در آسمان نگه می‌دارند.

سیاری از مردم از سراسر جهان به خاطر این رویداد بزرگ به لندن سفر کرده اند و مسلماً برقراری امکانات به منظور آرامش و فراهم آوردن آسایش آن ها یکی از مهم ترین اصول در طول برگزاری المپیک این دوره بوده است. شرکت ویزا و سامسونگ دو شرکت بزرگی هستند که از حامیان رسمی بازی های المپیک این دوره اند.

اگر بایت را در شماره های پیشین دنبال کرده باشید، با فناوری NFC آشنایی دارید زیرا در مورد آن به صورت مفصل در موضوع ویژه صحبت کردیم و کشورهای ارائه دهنده این فناوری را معرفی کردیم. این دو شرکت سیستم NFC یا همان پرداخت از طریق تلفن همراه را قبل از المپیک ۲۰۱۲ در لندن راه اندازی کردند و این فناوری را در بیش از ۶۰ هزار مرکز فروش و خدمات شهر لندن در دسترس قرار دادند. همان طور که در قبل هم گفتیم NFC مخفف Near Field Communication است و به معنای برقراری ارتباط از نزدیک است. در این فناوری از یک چیپ سخت افزاری روی گوشی و یک نرم افزار ویژه روی تلفن استفاده خواهد شد تا گوشی تلفن همراه شما به یک سیستم پرداخت مالی پیشرفته تبدیل شود.

در حقیقت این سیستم تبادل اطلاعات را در برد کوتاه تا فاصله ۱۰ سانتیمتر انجام خواهد داد و افراد با استفاده از آن قادر هستند که به جای استفاده از کارت های اعتباری، گوشی تلفن همراه خود را به سنسور مخصوصی نزدیک کرده و به این ترتیب عملیات پرداخت هزینه را انجام دهند. از شرکت های سرمایه گذار این پروژه می توان به گوگل اشاره کرد اما نقش اصلی را شرکت سامسونگ دارد که مسئولیت فراهم آوردن این فناوری برای استفاده از خدمات ویزا و دیگر گروه های مالی حاضر در المپیک را به عهده گرفته است.

مدیران این شرکت اعتقاد دارند که المپیک لندن فرصت بسیار خوبی برای فراگیر کردن فناوری هایی است که کاربران برای استفاده از آن ها نیاز به زمان دارند. اکنون وقت عرضه فناوری های جدید و معرفی آن ها به تمامی افرادی است که علاقه زیادی به المپیک و مسابقاتش دارند و به همین خاطر کارشناسان تصمیم گرفته اند تا سرانجام در این رویداد کارت های اعتباری را به درون تلفن های هوشمند منتقل کرده و این فناوری را همه گیر کنند.

استادیمی که جمع می شود!



این شبکه که پایگاهی از ابرهای دیجیتالی است قادر است که تمامی اطلاعات مرتبط با بازی های المپیک را و اطلاعات دیگری مانند خبرهای مهم سراسر جهان و گزارش آب و هوا را گردآوری کرده و روی همین گوی ها به معرض نمایش بگذارد.

جالب است که بدانید پشتیبانی مالی این سیستم ابری به عهده وب سایت های توییتر، یوتیوب و شبکه اجتماعی فیس بوک بوده است. در مورد ساختار حساب ها یا گوی های دیجیتالی هم باید بگوییم که این حساب های ابری در واقع صفحه های سه بعدی پوشیده از ال ای دی هستند که تورم پذیر بوده و بسیار شفاف هستند.

همان طور که گفتیم این حساب روی برج های سفیدی قرار خواهند گرفت و بازدیدکنندگان می توانند با پیاده روی یا دوچرخه سواری روی مسیر مارپیچ و طبقه طبقه این برج ها به حساب ها برسند و از درون برج اصلی، نگاه نزدیک تری به تمامی اتفاقاتی که در حال نمایش است، داشته باشند. در مورد انرژی این ابرهای دیجیتالی حسابی هم باید بگوییم که انرژی آن ها توسط صفحات خورشیدی تامین می شود.

پول های دیجیتالی در المپیک



برنامه تعقیب بازی‌ها برای اولین بار است که در المپیک به افراد ارائه می‌شود و باید بدانید که اولین برنامه همراه برای دنبال کردن بازی‌های ورزشی المپیک ۲۰۱۲، برای کاربران سیستم عامل ویندوز فون طراحی شده است. این برنامه نرم افزاری مورد تایید کمیته برگزاری بازی‌های المپیک قرار گرفته است و کارشناسان اعلام کرده‌اند که این نرم افزار می‌تواند مطمئن‌ترین و سریع‌ترین روش برای افرادی باشد که برای به دست آوردن آخرین اخبار و اطلاعات در مورد رشته‌های مختلف ورزشی در المپیک عجله دارند.

نسخه‌های متفاوتی از این برنامه برای کاربران گوشی‌های هوشمند آندروید و آیفون عرضه شده است و کمیته برگزاری مسابقات المپیک اظهار داشته است که هدف اصلی از ارائه این نرم افزار بر طرف کردن نیاز مردم در زمینه کسب اطلاعات و اخبار مربوط به المپیک بوده و انگیزه تجاری در جایگاه بعدی قرار داشته و این گونه نبوده است که این نرم افزار تنها به دلیل اهداف تجاری به مردم ارائه شود. همین موضوع هم باعث شده تا قیمت این برنامه بسیار پایین‌تر از آن چیزی باشد که مردم در ابتدا تصور می‌کردند.

این برنامه در فروشگاه آنلاین شرکت مایکروسافت قرار گرفته است و حتی به دلیل استقبالی که از خرید آن شده، دستور طراحی یک نسخه دیگر از برنامه که با گوشی‌های شرکت بلک بری هم سازگار باشد، صادر شده است. تمامی نسخه‌های این برنامه برای گوشی‌ها و سیستم عامل‌های مختلف، تا قبل از انجام بازی‌ها در اختیار مردم قرار گرفته است.

گذشته از این برنامه نرم افزاری، ایستگاه‌های تفریحی هم برای ورزشکاران در مناطق مختلف دهکده ورزشکاران المپیک در پارک المپیک طراحی شده است که بتوانند در آن ایستگاه‌ها به آسانی به رایانه و اینترنت دسترسی داشته باشند و آن‌ها هم لحظه به لحظه رویدادهای مورد علاقه خود را دنبال کنند. از میان شرکت‌های شناخته شده فناوری امسال حضور شرکت سامسونگ از همه جدی‌تر و پررنگ‌تر بوده است. البته برای کاربران آیفون و آندروید اپلیکیشن‌های دیگری هم ارائه شده که از میان آن‌ها می‌توان به دو برنامه نرم‌افزاری NBC Olympics و NBC Olympics Live Extra اشاره کرد.

این دو برنامه برای سیستم عامل‌های آندروید و آی‌اواس به صورت اختصاصی طراحی شده و کاربران می‌توانند با استفاده از آن‌ها تمامی اتفاقات و نتایج به دست آمده در مسابقات را به صورت زنده مشاهده کنند. از مهم‌ترین امکاناتی که برای این دو برنامه کاربردی در نظر گرفته شده است می‌توان به قابلیت اخبار ویدئویی اشاره کرد که البته برای دریافت این سرویس باید حتما در وب سایت سازنده این برنامه عضویت داشته باشید. برنامه NBC Olympics تنها به منظور مشاهده اتفاقات و نتایج مسابقات المپیک طراحی شده است و دارای یک محیط کاربری فوق العاده می‌باشد و تمامی اطلاعات مربوط به تیم‌های مختلف ورزشکاران در این نرم افزار قرار گرفته است.

به عنوان نمونه شما می‌توانید تمامی اطلاعات مربوط به ورزشکار مورد نظرتان را از بخشی که درون این نرم افزار قرار دارد بخوانید. بخشی به عنوان اسپرت هم برای این نرم افزار در نظر گرفته شده است که می‌توانید در آن تمامی ورزش‌ها را به صورت تفکیک شده از هم مشاهده کنید و با انتخاب رشته ورزشی مورد علاقه خود جدیدترین اخبار موجود در زمینه آن را ببینید. بخشی هم برای قرار گیری ویدئوها و عکس‌های مربوط به زیباترین رویدادهای مسابقات المپیک در نظر گرفته شده است که می‌توانید با اتصال به اینترنت این تصاویر را نیز دریافت کنید.

دیدن فناوری‌های بسیار جالب در کشورهای بسیار پیشرفته هم می‌تواند برای ما بسیار جالب و جذاب باشد و هم ممکن است که حسرت زیادی را برایمان به همراه داشته باشد زیرا نسبت به آن چه که در کشورهای پیشرفته وجود دارد بسیار دورتر از آن چیزی که باید باشیم، هستیم. فناوری‌هایی در این دوره از برگزاری المپیک معرفی شده‌اند که بسیار حیرت‌انگیزند و توجه همه را به خود جلب کرده‌اند. از میان این شگفتی‌ها می‌توان به یک استادیوم اشاره کرد که برای انجام مسابقات بسکتبال و هندبال طراحی شده و میزبان بازی‌های المپیک ۲۰۱۲ لندن است. نکات بسیار جالبی در مورد این معماری هوشمند وجود دارد، به عنوان نمونه باید گفت که این مجموعه ورزشی بسیار بزرگ به گونه‌ای طراحی شده است که دائمی نبوده و قابل جمع‌آوری باشد.

این ساختمان بعد از مسابقات المپیک به صورت کلی بازیافت شده و جمع خواهد شد و پس از آن به میزبان بعدی المپیک داده انتقال پیدا خواهد کرد. جالب است که بدانید این استادیوم که ۱۲ هزار نفر ظرفیت دارد در طی ۱۵ ماه طراحی و ساخته شده است و ارتفاع سازه آن ۳۵ متر است.

برای ساخت این ورزشگاه بیش از ۱۰۰۰ تن فولاد استفاده شده و گفته شده است که امکان انتقال این استادیوم به کشور بعدی که برگزار کننده مسابقات المپیک است وجود دارد. در ساخت این ورزشگاه تمامی فناوری‌های روز به کار گرفته شده است، به عنوان نمونه می‌توان به سنسورهای حرارتی برای سنجش دما و تنظیم خودکار دمای محیط با توجه به دمایی که مورد نیاز بدن ورزشکاران است اشاره کرد.

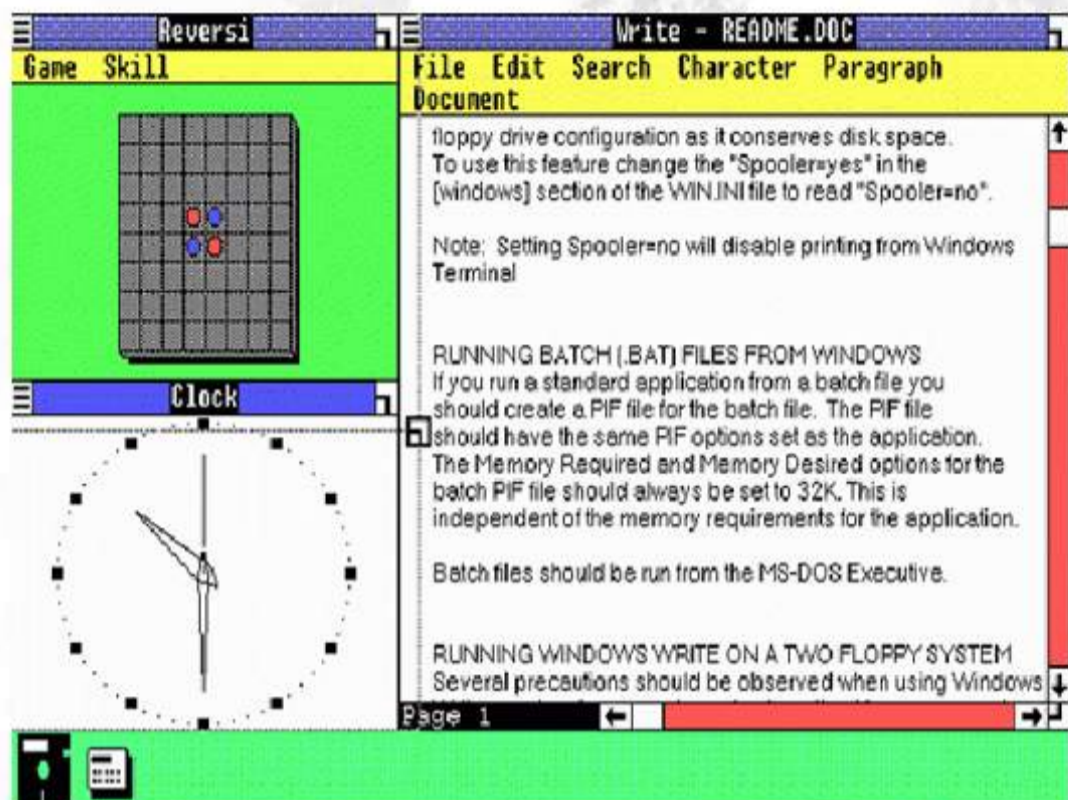
به دلیل منحصر به فرد بودن طراحی بنای این ورزشگاه بسیاری از ورزشکاران اعلام کرده‌اند که آرزوی بازی کردن در این بنای متحرک را دارند. البته هنوز اعلام نشده است که این ورزشگاه به چه صورت قابلیت بازیافت دارد اما فکر این موضوع که بنای به این عظمت قابلیت حرکت داشته و انتقال پیدا کند، بسیار جالب است.

لحظه به لحظه با المپیک



در کنار فناوری‌های دیجیتالی و ابزارهای سخت افزاری که برای آسان‌تر کردن کار ورزشکاران و بازدید کنندگان مسابقات المپیک طراحی شده است، برنامه‌های نرم افزاری خوبی هم برای آن دسته از افراد طراحی شده که دوست دارند به صورت لحظه به لحظه در جریان تمامی بازی‌ها و تمامی اتفاقات و حواشی که مربوط به بازی‌های المپیک است، باشند.

تحولات ویندوز در ۲۷ سال به روایت تصویر



Windows ۱

این اولین نسخه تجاری ویندوز است. ویندوز ۱ که در سال ۱۹۸۵ عرضه گردید، نقطه شروع کار بود. ممکن است برخی از شما که این مطلب را می خوانید سن تان آنقدری نباشد که تجربه کار با این نسخه از ویندوز را داشته باشید، ولی باید بدانید که شمایل ظاهری اولین ویندوز تجاری به شکل تصویر روبرو بود. جالبه نه؟! فقط دلم می خواد اون بازی که سمت چپ تصویر هست رو با بازیهای امروزی مثلا call of duty مقایسه کنید!! :)))

Windows ۳

این نسخه در سال ۱۹۹۰ منتشر شد و تغییرات بزرگی را با خود داشت. این اولین نسخه ویندوز است که در آن می توانستید پنجره ها را کمینه کرده و در آیکون کوچکی داشته باشید. آیا برای پرش میان برنامه ها از Alt+Tab استفاده می کنید؟ همه این ویژگی ها از این نسخه آغاز شد.



Windows ۹۵

برای بسیاری از کاربران، اولین کار پس از روشن کردن کامپیوتر ویندوزی شان فشردن دکمه Start است. منوی استارت اولین بار در ویندوز ۹۵ ظاهر شد. اصطلاحاتی چون مرور (Explore)، نوار وظیفه (Task Bar) و دسکتاپ نیز در ویندوز ۹۵ معرفی گردیدند.





Windows ۹۸

در تصویر زیر شمای کلی ویندوز ۹۸ را می بینید، اما چیز زیادی برای مشاهده وجود ندارد. تقریباً هیچ تغییری در رابط کاربری ویندوز نسبت به نسخه قبلی ایجاد نشده بود. ویندوز ۹۸ بیشتر از آن که نسخه جدیدی از ویندوز باشد، یک به روزرسانی جزئی روی ویندوز ۹۵ بود.

Windows ۲۰۰۰

ویندوز ۲۰۰۰ بهترین اثر مایکروسافت نیست، اما این نسخه برخی ویژگی های جدید را در رابط کاربری به همراه داشت. چیزهایی چون شفافیت و افکت های سایه دار همگی در ویندوز ۲۰۰۰ معرفی گردیدند.



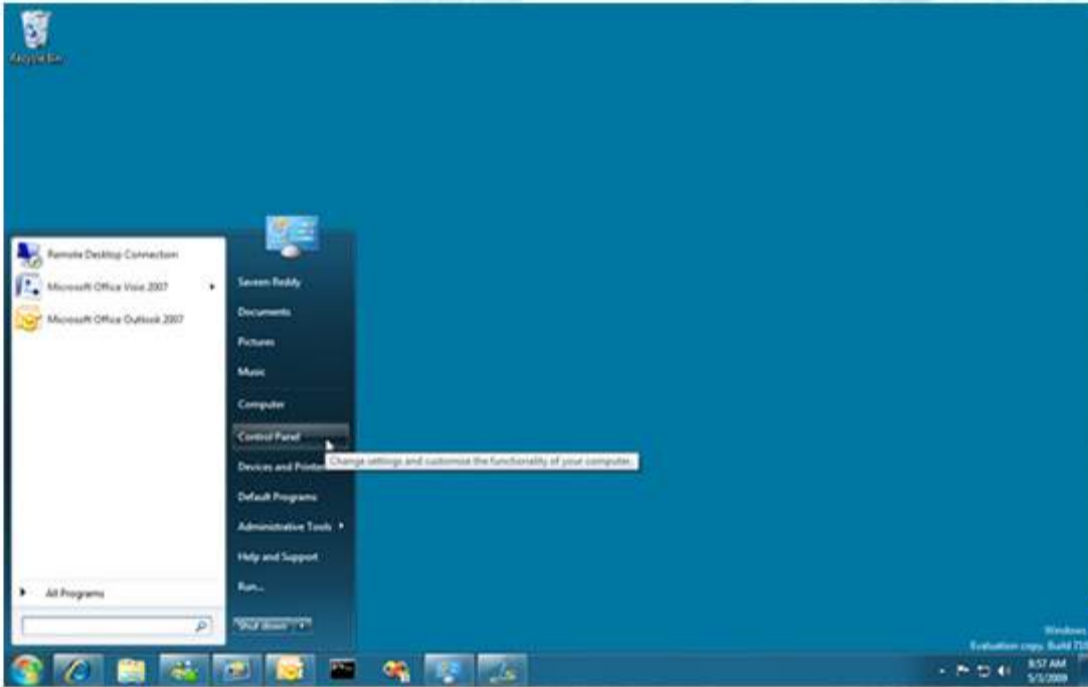
Windows XP

از این پس ویندوز به ظاهر سیستم عامل خود اهمیت ویژه ای داد و مایکروسافت در این نسخه بسیار عالی عمل کرد. طرح کلی رابط کاربری در مقایسه با ویندوز ۲۰۰۰ تغییر عمده ای نکرده بود، ولی ظاهر و حس بصری آن بسیار متفاوت بود.



Windows Vista

مایکروسافت پس از عرضه ویندوز ویستا با مشکلات اساسی مواجه شد. اما اگر صادق باشیم، ویستا آن قدرها هم بد نبود. سیستم عامل جدید با خود یک رابط کاربری نوبه نام Aero را آورد و طراحی منوی استارت نیز کاملاً متحول شده بود.



Windows ۷

سه سال پس از ویندوز ویستا، ویندوز ۷ منتشر شد و ناگهان تمام کاستی‌ها و مشکلات ویندوز ویستا را از خاطر کاربران حذف کرد. رابط کاربری Aero همچنان وجود داشت، اما ویژگی‌هایی چون Aero snap، Aero peek، Taskbar grouping های بزرگ‌تر روی نوار وظیفه و پشتیبانی از صفحات چند لمسی، ویندوز ۷ را به آن چه امروز می‌بینیم تبدیل نمودند.

Windows ۸

ویندوز ۸ هنوز عرضه نشده، اما واضح است که این نسخه از محبوب‌ترین سیستم عامل جهان، بیشترین تغییرات را در تاریخ ۲۷ ساله ویندوز خواهد داشت. وقتی یک دستگاه ویندوز ۸ را روشن می‌کنید، اولین چیزی که می‌بینید منوی Start جدید است که در واقع تعدادی مربع هستند. مایکروسافت نام این رابط کاربری جدید را Windows ۸ UI گذاشته، که البته تا پیش از این با نام Metro آن را می‌شناختیم. Aero، شفافیت و افکت‌های حالت محو همگی حذف شده‌اند. درست مثل زمان انتشار ویندوز ویستا، صحبت‌های بسیاری وجود دارد مبنی بر این که آیا این تغییرات در ویندوز ۸ با استقبال کاربران روبرو خواهد شد یا خیر. به شخصه کاری که مایکروسافت با ویندوز ۸ کرده را دوست دارم، و بدم نمی‌آید که این کمپانی، این طراحی را در تمام محصولات خود ایجاد کند.



ظاهر گرافیکی مترو از چندین کادر مربع و یا مستطیل شکل تشکیل شده است که اصطلاحاً به هر کدام از آنها یک ایمر و یا Tile (کاشی) می گویند. هر کدام از این ایمرها اصطلاحاً به مترو، پین (Pin) می شوند. بنابراین می توانید برنامه های مورد نیاز خود را که می خواهید هر چه سریع تر به آن ها دسترسی داشته باشید، به مترو پین نمایید. این قابلیت تنها منحصر به برنامه ها نیست، عملاً می توانید هر چیزی را به مترو پین کنید، از یک آلبوم موسیقی گرفته تا یک فایل تصویر، یک صفحه وب و حتی اطلاعات تماس یک فرد! اما داستان به همین جا ختم نمی شود. ایمرها قابلیت نمایش اطلاعات را به صورت زنده دارند و این در واقع یکی از مهم ترین قابلیت های ظاهر گرافیکی مترو به شمار می رود. همان گونه که پیش تر نیز اشاره شد، یکی از ویژگی های مترو ارائه بیشترین حد از اطلاعات در چارچوب کم ترین فضای ممکن است و قابلیت نمایش زنده اطلاعات توسط ایمرها از جمله امکاناتی است که تحقق این ویژگی را ممکن می سازد. به عنوان مثال چنانچه یک ایمر را به ایمیل اختصاص داده باشید، تعداد ایمیل های جدید بر روی آن درج می شود و یا چنانچه یک ایمر برای RSS اختصاص داده باشید، عناوین آخرین خروجی های RSS های مورد نظر شما به صورت متحرک بر روی آن نمایش داده می شود. ایمر آب و هوا می تواند خلاصه اطلاعات آب و هوایی چندین نقطه مورد نظر را به صورت زنده نمایش دهد.

باید تا به الان متوجه شده باشید که چرا تنها با یک نگاه به ظاهر گرافیکی مترو، می توانید بیشترین حد اطلاعات ممکن را بدست آورید. بنابراین در یک جمع بندی تا این جا می توان ظاهر گرافیکی مترو را یک ظاهر قدرتمند و کارآمد ارزیابی کرد که ضمن اینکه ظاهر گرافیکی آن می تواند کاربران خانگی را به خود جلب نماید، در عین حال می تواند نیازهای کاری شما را بخوبی مدیریت کند. براحتی می توان دریافت که مترو، کاربران دستگاه های لمسی را هدف گرفته است. با توجه به این که این مقاله بر اساس تجربیات شخصی نگارش شده، امکان تست ظاهر مترو بر روی تبلت برای نویسنده فراهم نبوده است، با این حال با توجه به مشاهدات انجام شده، ظاهر مترو در ویندوز ۸ تفاوتی با ظاهر مترو در ویندوز ۷ ندارد و لذت استفاده از این ظاهر گرافیکی را می توان در یک کلمه خلاصه کرد، فوق العاده!

با در نظر داشتن این نکته که ویندوز ۸ تغییرات زیادی را به یک باره به خود دیده است، انتظار می رود مدتی طول بکشد تا بتوان به ساختار جدید آن عادت کرد، با این حال حاصل تجربه سه ساعت گشت و گذار نویسنده در این ویندوز کمی سردرگمی بود. یقیناً کاربرانی که تازه به جمع مصرف کنندگان ویندوز پیوسته اند می توانند خود را براحتی با تغییرات وفق دهند و آن ها را فرا گیرند اما برای کاربرانی که سال هاست از ویندوز استفاده می کنند و رفاقتی دیرینه با آن دارند، عادت کردن به ساختار جدید کمی مشکل به نظر می رسد. بیشترین سردرگمی از جایی ناشی می شود که منوی استارت معروف همیشگی با ظاهر مترو جایگزین شده است. به عبارت دیگر، هنگامی که بر روی دکمه استارت کلیک می کنید، ظاهر گرافیکی مترو نمایش داده می شود و این برای کاربرانی که سال ها از طریق باز کردن منوی استارت به فایل ها و برنامه های خود می رسیدند، کمی گیج کننده به نظر می رسد. هر چند با در نظر داشتن قابلیت های مترو، می توان گفت که مترو نه تنها قابلیت های

چند روزی است که خبر ارائه نسخه پیش نمایش ویندوز ۸ برای توسعه دهندگان (Windows Developer Preview)، خبرهای دنیای فناوری را تحت تاثیر قرار داده است. یقیناً شما نیز خبرهایی را در این رابطه مطالعه کرده اید. در این مقاله قصد داریم تجربه عملی خود را از نصب و استفاده از نسخه پیش نمایش این سیستم عامل به قلم تحریر درآوریم و از زاویه ای دیگر به این سیستم عامل نگاهی داشته باشیم.

این مقاله طی ۳ بخش مختلف در سه شماره متوالی منتشر خواهد شد و در هر بخش، به بررسی ویژگی های مختلفی از Windows ۸ خواهیم پرداخت. این بخش اول از بررسی سیستم عامل جدید مایکروسافت است.

ویندوز ۸ به مرزهای جدیدی می گذارد

تا چندی پیش بسیاری از کارشناسان فناوری اطلاعات، مایکروسافت را بدلیل عدم ورود به دنیای تبلت ها سرزنش می کردند و اعتقاد داشتند مایکروسافت در این بازی از سایر رقبای خود جا مانده است. انتشار نسخه پیش نمایش ویندوز ۸، بازی را کاملاً به نفع مایکروسافت تغییر داد. با بررسی عملی این نسخه می توان دریافت که مایکروسافت در طی این مدت بیکار ننشسته و تغییرات گسترده ای را در سیستم عامل خود اعمال کرده است. به نظر می رسد مایکروسافت بدنبال فتح بازار تبلت ها است و بیشتر تغییرات جدید اعمال شده در این سیستم عامل نیز در راستای سازگاری بی نقص آن با تبلت ها صورت گرفته است.

غریبه آشنا!

اگر شما نیز مانند نویسنده مقاله از کاربران پروپا قرص ویندوز فون ۷ باشید، چندان هم از دیدن ظاهر گرافیکی جدید ویندوز ۸ تعجب نکرده اید. ویندوز ۸ از دو ظاهر گرافیکی مجزا بهره می برد که در کنار یکدیگر کار می کنند. بعد از بارگذاری سیستم عامل، با ظاهر گرافیکی جدید که با نام مترو شناخته می شود روبرو خواهید شد. مایکروسافت ظاهر گرافیکی مترو را اولین بار برای ویندوز فون ۷ معرفی کرد که تبدیل به یک تجربه موفق شد و این موفقیت حاصلی جز طراحی دوباره آن در ویندوز ۸ در بر نداشت. مترو یک رابط کاربری بسیار جذاب و راحت است که می تواند تجربه بسیار خوبی را برای کاربران صفحه های لمسی به ارمغان بیاورد. رابط کاربری مترو در عین حال که بسیار ساده و خلوت به نظر می رسد، می تواند اطلاعات مورد نیاز شما را به بهترین نحو ممکن ارائه کند؛ چگونه ای که با یک نگاه سطحی به ظاهر گرافیکی مترو می توانید از جدیدترین بروز رسانی ها آگاه شوید، به برنامه ها و فایل های مورد علاقه خود دسترسی پیدا کنید و آن ها را براحتی مدیریت نمایید.

می توانید مترو را با انگشت، ماوس یا کیبرد حرکت دهید و در آن پیمایش نمایید. در تست های ما، مترو بر راحتی و بدون هیچ باگ و یا افت سرعتی با اسکرول ماوس جابجا می شد. با حرکت دادن ماوس به گوشه پایینی سمت چپ تصویر با همان منوی روبرو خواهید شد که در صورت نگه داشتن ماوس بر روی دکمه استارت نیز آن را مشاهده می کردید. همان گونه که پیش تر اشاره شد، این منو دارای ۴ گزینه Search، Share، Devices و Settings است. ارتباط برقرار کردن با این منو بسیار راحت است و می توان گفت این منو و ساختار آن از تجربه موفق ویندوز فون ۷ الگو برداری شده است. تمامی گوشی های مجهز به ویندوز فون ۷، دارای سه دکمه ثابت بازگشت، ویندوز (بازگشت به ظاهر مترو) و جستجو هستند. این سه دکمه بسته به این که در چه زمانی فشرده شوند می توانند امکانات متفاوتی را در اختیار شما قرار دهند. همین موضوع در مورد ویندوز ۸ نیز صادق است.

به عنوان مثال در صورتی که در مترو هستید، این دکمه امکان جستجو در برنامه ها، تنظیمات و فایل ها را برای شما فراهم می کند، اما در صورتی که داخل یک برنامه کاربردی مانند اکسل باشید، این دکمه علاوه بر کاربردهای پیش فرض، می تواند فرآیند جستجو در نرم افزار را برای شما فراهم آورد و به عبارتی ساختاری داینامیک دارد و بسته به محیط کاری عملکردهای مختلفی را می تواند از خود ارائه دهد. اگر شما هم از مشتری های پرو و پاقص کادر جستجو در منوی استارت قدیمی بودید، گزینه Search منوی جدید جایگزینی مناسب برای کادر جستجوی منوی پیشین است، ضمن اینکه می تواند عملکردهای جدیدی را در اختیار شما بگذارد. تفکیک پذیری جستجو بین فایل ها و برنامه تنظیمات از جمله ویژگی های این قابلیت جدید به شمار می رود. جستجو بین تنظیمات دستگاه از جمله دیگر قابلیت های پرکاربرد این نسخه از ویندوز به حساب می آید، جستجو در بین تنظیمات بر خلاف ویندوز ۷ که بین عناوین کلی تنظیمات صورت می گرفت، این بار بین عناوین عملیاتی و عملیات های مرتبط صورت می گیرد.

به عنوان مثال چنانچه در کنترل پنل ویندوز ۷ عبارت wireless را جستجو نمایید با دسته بندی کلی Network and sharing center روبرو می شوید و گزینه هایی مانند Add a wireless device to the network و یا Manage wireless networks در اختیارتان قرار خواهد گرفت.

این در حالیست که جستجوی این عبارت در قسمت تنظیمات ویندوز ۸ علاوه بر عناوین کلی مانند wireless، به عملیات هایی مانند Turn airplane mode on or off، Turn GPS on or off، Add a Bluetooth device و حتی Update device drivers ختم می شود. نرم افزارها اکنون به صورت گروه های الفبایی چندتایی دسته بندی می شوند و دسترسی به آن ها راحت تر از همیشه شده است.

به طور کلی در نظر گرفتن این ۴ گزینه می تواند تعامل با ویندوز را بسیار راحت کند. جستجو، به اشتراک گذاری و ارتباط با سایر دستگاه ها از جمله مهم ترین کارایی های یک سیستم عامل بویژه در تبلت هاست.

کنترل پنل ویندوز ۸ در سایزها و طرح های مختلف!

منوی استارت سابق را دارد بلکه امکاناتی فراتر از آن را نیز با خود به همراه دارد اما جایگزین کردن راه های گذشته با راه های جدید و عادت به آن ها نیاز به زمان بیشتری دارد و مسلما کاربرانی که قبلا از ویندوز فون ۷ استفاده کرده و ساختار و منطق آن را درک کرده اند می توانند راحت تر با مفاهیم جدید ارتباط برقرار نمایند. ضمن اینکه با نگه داشتن ماوس بر روی دکمه استارت یک منوی جدید و جمع و جور با چهار گزینه Search، Share، Devices و Settings روبرو خواهید شد که در ادامه توضیحات بیشتری در خصوص آن ارائه خواهیم کرد.

همان گونه که پیش تر نیز شرح داده شد، ویندوز ۸ علاوه بر مترو، دسکتاپ دوست داشتنی (!) سابق را نیز با خود به همراه دارد. در ظاهر گرافیکی مترو، یک آیمر برای انتقال به دسکتاپ وجود دارد که با کلیک روی آن می توانید دسکتاپ را مشاهده نمایید. با توجه به این که قبلا دسکتاپ را محلی برای نگهداری میانبر نرم افزارها می دانستیم (و البته هستند افرادی که از آن برای نگهداری فایل های ضروری نیز استفاده می کنند!) و با توجه به این که پوشه دانلود نیز از ویندوز ۷ تفکیک شد، به نوعی ماهیت وجودی دسکتاپ زیر سوال رفته است و صرفا تبدیل به محلی برای ذخیره سازی فایل ها شده است. هر چند در نهایت توانستیم دلیلی قانع کننده برای پاسخ به این سوال که واقعا کاربرد دسکتاپ در این نسخه چیست، پیدا نماییم که در ادامه به آن اشاره خواهیم کرد. دسکتاپ دوست داشتنی قدیمی در حال حاضر و بدون منوی استارت سابق چندان هم دوست داشتنی به نظر نمی رسد. همچنان مانند گذشته می توانید میانبر نرم افزارهای خود را به Taskbar بین نمایید.

سوالی که این جا مطرح می شود این است که قابلیت بین کردن در مترو نیز وجود دارد، پس واقعا دسکتاپ چه کاربرد مفیدی می تواند ارائه دهد؟ تنها پاسخی که ما توانستیم برای آن پیدا کنیم، شبکه های تحت ویندوز است. همان گونه که می دانید سیستم عامل ویندوز قابلیت کار در محیط شبکه را دارد و مسلما ظاهر گرافیکی مترو نمی تواند انتخاب خوبی برای شبکه های کامپیوتری باشد. به نظر می رسد شبکه های کامپیوتری تنها موردی است که می تواند دلیلی برای وجود دسکتاپ باشند. اگر قرار باشد ظاهر گرافیکی مترو در کامپیوترهای شبکه بارگذاری نشود، یقینا نیاز به محیطی است که در آغاز بکار سیستم بارگذاری شود و این محیط نیز چیزی نخواهد بود به جز دسکتاپ. بنابراین چنانچه کاربر خانگی ویندوز هستید نهایت استفاده را از دسکتاپ در همین روزها ببرید!

چنانچه کاربر خانگی ویندوز هستید نهایت استفاده را از دسکتاپ در همین روزها ببرید!

در صورتی که از ظاهر گرافیکی مترو به ظاهر گرافیکی عادی ویندوز رفته باشید (فرضا برای باز کردن یک فایل) و مجدداً به مترو برگشته باشید، با نگه داشتن ماوس در سمت چپ پنجره، Thumbnail ای از ظاهر گرافیکی عادی ویندوز نمایش داده می شود که با کلیک بر روی آن می توانید بر راحتی به ظاهر گرافیکی دیگر سوئیچ نمایید. همچنین می توانید Thumbnail ها را بگیرید و در وسط صفحه رها کنید. ضمن این که می توان با استفاده از کلید میانبر ویندوز+D به دسکتاپ سوئیچ نمایید.

برنامه های نسل جدید بر خلاف روال گذشته در پنجره اجرا نمی شوند و به صورت تمام صفحه اجرا می شوند، دکمه ای برای بستن آن ها وجود ندارد و برای خروج از آن ها باید دکمه ویندوز را فشار دهید تا به ظاهر مترو باز گردید.

با بررسی هایی که بر روی Task Manager انجام دادیم، مشخص شد ویندوز، خود مدیریت این برنامه ها را در دست گرفته و منابع مرتبط به آن ها را به خوبی مدیریت می نماید. بعد از خروج از این نرم افزارها، این برنامه ها در Task Manager به صورت Suspended (در حال تعلیق) علامت گذاری می شوند. بنابراین آن ها می توانند وضعیت خود را حفظ نمایند. به نظر می رسد برنامه های نسل جدید بیشتر مناسب تبلت ها باشند و برنامه های کاربردی تر مانند گذشته در حالت پنجره ای اجرا شوند.

خبر خوب دیگر برای برنامه نویسان این است که با تغییر تنها یک خط کد در برنامه های تحت مترو می توانید آن ها را برای ویندوز فون ۷ آماده سازید. از طرفی دیگر برای تبدیل برنامه های قدیمی تر به برنامه های تحت مترو تنها نیاز به تغییراتی جزئی در کد خود دارید و با صرف چند دقیقه می توانید آن ها را برای ویندوز ۸ آماده سازید.

تصاویری نمونه از یک برنامه نسل جدید مترو با نام Socialite را در ادامه مشاهده خواهید کرد. این برنامه یک برنامه کاربردی کار با شبکه های اجتماعی است که حاصل اتصال آن به یک حساب کاربری فیس بوک در تصاویر زیر نمایش داده شده است.

ریبون در لغتنامه ویندوز: دوست داشتن تبلت ها

ریبون ها برای اولین بار در مایکروسافت آفیس معرفی شدند. شخصا علاقه زیادی به ریبون ها ندانسته ام اما باید اعتراف کرد که ریبون ها در این نسخه بسیار ماهرانه پیاده سازی شده اند و نمی توان براحتی از آن ها چشم پوشی کرد. منوهای پیشین با منوهای ریبون جایگزین شده اند و با این جایگزینی، مایکروسافت بلندترین قدم را برای سازگاری سیستم عاملش با تبلت ها برداشته است.

تمامی گزینه ها به خوبی در اختیاران است. گزینه های مهم تر و کاربردی تر با ظاهر و شمایی بزرگ تر در ریبون ها چیده شده اند و گزینه هایی که دارای اهمیت کمتری هستند کوچک تر نمایش داده می شوند. مسلما کار با ریبون ها برای کاربران کامپیوترهای شخصی نیز بسیار جذاب و راحت خواهد بود. ریبون ها ساختار قبلی خود را حفظ کرده اند و در برخی موارد گزینه هایی به آن ها اضافه می شود. منوهای جذاب و جدیدی مانند Copy Path (کپی کردن مسیر پوشه جاری) نیز به ریبون Windows Explorer اضافه شده اند که نام بردن از آن ها خارج از حوصله این مقاله است.

اینترنت اکسپلورر ۱۰

اینترنت اکسپلورر ۱۰ نیز قدم به ویندوز ۸ گذاشته است و مایکروسافت این بار با یک کارد تیز و برنده آن را به دو نیمه ویژه تبلت و ویژه کاربران کامپیوترهای شخصی تقسیم کرده است. نسخه کاربران تبلتی از طریق مترو قابل اجراست و نسخه کاربران کامپیوترهای شخصی نیز به Taskbar پین شده است.

در این نسخه با دو کنترل پنل متفاوت روبرو هستیم. یک کنترل پنل جدید از طریق مترو قابل دسترسی است که ظاهری کاملا گرافیکی دارد، گزینه های آن محدودتر است و بیشتر آن ها مربوط به مواردی است که در تبلت ها کاربرد دارند. هر چند باید به این نکته اشاره کرد که بیشتر گزینه های مطرح شده در این کنترل پنل برای کاربران عادی و یا کاربردهای روزمره بسیار مناسب به نظر می رسند و به ظرافت خاصی انتخاب شده اند و در موارد بسیار نادری نیاز به مراجعه به کنترل پنل اصلی پیدا خواهید کرد.

استفاده از این کنترل پنل نیاز به دانش خاصی ندارد و هر کاربری می تواند براحتی با آن ارتباط برقرار نماید. با استفاده از این کنترل پنل می توانید براحتی کاربران را مدیریت نمایید، تنظیمات ارتباطی و شبکه خود را انجام دهید، شبکه های کوچک خود را راه اندازی و Sync کردن فایل ها را پیگیری کنید، قطعات جانبی را مدیریت کنید و تنظیمات حریم خصوصی خود را پیگیری کنید. آیا یک کاربر عادی استفاده بیشتری از کنترل پنل دارد؟ با تمام این توصیف ها، کنترل پنل سابق به قوت خود باقی است و می توانید نیازهای خود را از بین صدها منوی آن بیرون بکشید.

از جمله دیگر گزینه های موجود در کنترل پنل جدید می توان به مدیریت Notification ها اشاره کرد. Notification ها در ویندوز ۸ مانند ویندوز فون ۷ ارائه می شوند و پیغام مورد نظر از طریق یک کادر در بالای صفحه ارائه می شوند اما تغییری که در ویندوز ۸ نسبت به ویندوز فون ۷ صورت گرفته، توانایی مدیریت Notification ها است. (تا زمان نگارش این مقاله ویندوز فون ۷ قابلیت مدیریت Notification ها را ندارد.)

برنامه های نسل جدید

یکی از مزایای ویندوز ۸ توانایی اجرای برنامه های نسل پیشین ویندوز است و این قابلیت یکی از دلایلی است که به نظر می رسد ویندوز ۸ بر روی تبلت ها رقیبی جدی برای اندروید و iOS باشد. می توانید برنامه های پیشین خود را نصب کنید و در صورت تمایل اکنون آن ها را به مترو پین نمایید. در نهایت به هر نحوی که بتوانید برنامه را اجرا کنید، ویندوز شما را به رابط گرافیکی دوم هدایت می کند و شاهد اجرا شدن برنامه ها به روال گذشته و در قالب یک پنجره جدید خواهید بود. اما برنامه های نسل جدیدی نیز به این ویندوز قدم گذاشته اند، برنامه هایی که خیلی پیچیده نیستند، کارایی ساده ای دارند و قابل برنامه نویسی تحت HTML5 و JavaScript هستند. مسلما این موضوع می تواند برای برنامه نویسان وب خبر خوبی باشد. برنامه نویسی ویندوز تحت HTML و Javascript! هر چند استفاده از این تکنولوژی ها برای تمامی برنامه های تحت مترو مناسب نیست، اما این خبر می تواند دریچه ای جدید برای برنامه نویسان تحت وب به ویندوز باز نماید. برنامه نویسی های تحت ویندوز نیز می توانند از تکنولوژی های قدرتمند سابق مانند Visual Basic، Silverlight، WPF و ... استفاده نمایند.



نظیلماتی مانند Favorite های مرورگرتان، سوابق، میانبرها، تنظیمات زبان و کلمه های عبور سرویس های مختلف از جمله این اطلاعات به شمار می آیند. بدین ترتیب می توانید در کامپیوترهای مختلف تنظیمات مربوط به خود را داشته باشید و از سرویس های Cloud (ابری) مایکروسافت بهره ببرید. مطمئن باشید Sync شدن اطلاعاتتان بین گوشی (مجهز به ویندوز فون ۷)، رایانه شخصی و تبلت (مجهز به ویندوز ۸) و ایکس باکس تجربه بسیار شیرینی است!

دماغت جون میده برای پسورد!

مطمئنا حس خوبی است که طول دماغ دوست پسرتان را با فاصله دور چشم برادرتان و سوراخ گوش دوست صمیمتان به عنوان کلمه عبور در نظر بگیرید! ویندوز ۸ از کلمه عبور تصویری برای ورود به سیستم عامل پشتیبانی می کند. یک کلمه عبور سه قسمتی که از حرکاتی بر روی یک تصویر تشکیل شده است. می توانید یک تصویر را به عنوان تصویر مناسب برای کلمه عبور در نظر بگیرید و حرکت انگشت یا ماوس در سه مرحله بر روی آن تصویر را جایگزین کلمه عبور نمایید.

همان طور که از شکل زیر پیداست، ما از تصویر زنده یاد فرهاد به عنوان تصویر مناسب برای کلمه عبورمان استفاده کرده ایم. حتی اگر تصمیم ندارید از این قابلیت استفاده کنید برای یکبار هم که شده آن را فعال کنید تا به بزرگی دماغ دوست پسرتان پی ببرید!



Blue Screen کاربر بسند!

همه ما با صفحه وحشتناک و گاه غم انگیز Blue Screen آشنایی داریم، صفحه ای که اطلاعات زیادی به ما ارائه نمی کرد و غالباً نشان دهنده بروز یک ایراد سخت افزاری در سیستم بود. خوشبختانه (!) ما در طی آزمایش ویندوز ۸ به صفحه Blue Screen برخورد کردیم که توانستیم ظاهر جدید آن را نیز مشاهده نماییم. Blue Screen جدید ضمن اینکه دوستانه تر شده است (!)، پیغام مناسب و قابل پیگیری ای نیز عرضه می کند.

ادامه دارد

شکل و شمایل و امکانات نسخه عادی، مانند نسخه پیشین است اما ظاهراً با سایت ها سازگاری بیشتری دارد و بهبودهایی در آن حاصل شده است.

نسخه ویژه تبلت ها بسیار خوش فرم ساخته شده است و منوهای آن به باز کردن تب جدید، رفرش صفحه فعلی، پین کردن سایت فعلی و ناوبری بین صفحات محدود می شود. با قابلیت موسوم به Use Desktop View می توانید صفحه جاری باز شده در نسخه تبلت را در نسخه اصلی اینترنت اکسپلورر مشاهده نمایید. صفحات وب در نسخه تبلت به صورت تمام صفحه نمایش داده می شوند، با این حال در مواقع لازم و با اشاره لمسی دو منو از بالا و پایین به صفحه اضافه می شوند.

منوی بالایی در برگزیده Thumbnail هایی از صفحات (تب های) باز شده و منوی پایینی در برگزیده نوار آدرس و دکمه های اشاره شده به آن ها می باشد. با پین کردن سایت ها به مترو می توانید براحتی به آن ها دسترسی پیدا نمایید.

مایکروسافت هر روز بهتر از دیروز، دینگ دینگ!

همان گونه که مایکروسافت قبلاً نیز وعده داده بود، ویندوز ۸ با سرعت بسیار زیادی بوت می شود، در بسیاری از سایت های معتبر صحبت از بوت شدن دستگاه در کمتر از ۸ ثانیه شده بود. حقیقت این است که ما از کرنومتر برای اندازه گیری زمان بوت استفاده نکردیم و سرعت بوت نیز عددی نیست که بتوان برای آن مقدار ثابتی را تعیین کرد. فرضاً نمی توان گفت سرعت بوت بر روی همه دستگاه ها کم تر از ۸ ثانیه است و خیلی فاکتورهای دیگر در این زمینه دخیل هستند، اما می توانید به وضوح مشاهده کنید که سرعت بوت بسیار کاهش یافته است و کم تر از آن چیزی است که فکرش را می کنید و به نظر می رسد حداقل به نصف کاهش پیدا کرده است.

سرعت بوت در سیستم هایی که از UEFI به جای BIOS استفاده می کنند کمتر نیز هست. ویندوز ۸ طبق گفته های مایکروسافت و بررسی های ما سازگاری بهتری با قطعات سخت افزاری دارد و در بررسی های ما مشخص شد سخت افزارهایی که قبلاً و در حالت عادی در ویندوز ۷ پشتیبانی نمی شدند در ویندوز ۸ بخوبی پشتیبانی می شوند. آن طور که به نظر می رسد و مایکروسافت نیز اعلام کرده است، دستگاه های بیشتری این بار توانایی اجرای ویندوز ۸ را خواهند داشت. همچنین خبرهایی از وجود نرم افزار مجازی سازی Hyper-V به صورت پیش فرض بر روی ویندوز ۸ در دسترس است که در صورت تایید، اجرا شدن نرم افزارهای قدیمی و ناسازگار با ویندوز ۸ را تضمین می نماید.

یک آپارتمان ابری داشته باشید!

در این نسخه از ویندوز می توانید نام کاربری خود را به صورت Local تعریف نمایید و یا از نام کاربری سرویس Live خود برای ورود به سیستم عامل استفاده کنید. در صورتی که از حساب کاربری Windows Live خود استفاده نمایید بسیاری از تنظیمات و اطلاعات تان به صورت اتوماتیک با این سرویس Sync می شود.





گزارش از خدمات یک شرکت فلاق؛

در هر نقطه از جهان فاکس خود را دریافت کنید!



دستگاه فاکس همیشه در جیب شما!

IT Man بودن و Update بودن مکمل هم هستند. منظورم اینه که تا وقتی آپدیت نباشی همیشه خودت رو به مدیر یا کاربر IT بدونی. وقتی تو جاده تکنولوژی قرار میگیری جایی برای توقف کردن نداری بلکه هر روز باید پیشرفت کنی و خودت رو با جریان سریع اطلاعات وفق بدی، دلیل اینکه ما تکنولوژی رو دوست داریم اینه که روز به روز زندگی رو برایمان راحت تر میکنه. جاده تکنولوژی هیچ جایی برای پارک نداره و باید با سرعت عبور کنی. اتفاقا ما از این مسئله خوشمون میاد!! چون راه ها و ترفندهای بیشتری برای ذخیره انرژی و پول و زمان پیدا می کنیم. بیشتر و بیشتر!

در این شماره می خوام به محصولی یا بهتر بگم به نوآوری رو به شما معرفی کنم که فقط شیک و با کلاس نیست بلکه واقعا کاربرد داره و از اون ترفندهای جدیدی هست که خیلی بدرد بخوره. حداقل برای من که اینطور بوده!

خدمات این شرکت به من این امکان رو میده تا فاکس هایی که به من میرسه مستقیم به ایمیل ارسال بشه و همین موضوع باعث شده دیگه نیازی به خرید رول فاکس و دردسرهای جانبی هم نباشه. البته استفاده از خدمات شرکت گنج افزار فقط مختص امثال من که زیاد با فاکس سروکار دارم نیست بلکه حتی کاربران عادی هم ی تونند به شماره برای فاکس های خودشون بگیرند تا فاکس هاشون به ایمیل ارسال بشه. در مورد هزینه ها هم باید بگم که هزینه هاش واقعا مناسبه. در این مطلب قصد دارم این شرکت و خدماتش رو به شما معرفی کنم. با من همراه باشید!

من کارمند آموزش یه بخش دولتی هستم و بطور روزانه ۵۰ الی ۷۰ فاکس دریافت می کنم! از رزومه اساتید گرفته تا خدمات یه شرکت صندلی سازی و دوره های آموزشی مختلف. از سختی آرشیو کردن این همه برگه و هر روز خریدن رول فاکس که بگذریم، پیدا کردن یه مورد خاص توی این همه برگه جورواجور واقعا انرژی و زمان من رو میگیره. مثلا اگه به اطلاعات یه شرکت که بیست و هفت روز پیش یه فاکس send کرده نیاز داشته باشم واقعا حدود یکی دو ساعت از وقتم رو از دست میدم. اما چند روزی هست که از خدمات شرکت گنج افزار استفاده می کنم و واقعا صرفه جویی در وقتم بیشتر شبیه به یه معجزه شده!!



پس از ارسال به صورت غیر قابل بازگشت حذف می گردد. فلذا به هیچ وجه قابلیت بازیابی فاکسها توسط هیچ شخصی وجود ندارد.

ارسال خودکار فاکسهای شما توسط پست الکترونیک  سرویس Fax2Email بلافاصله پس از دریافت فاکس شما آن را برای شما از طریق پست الکترونیک به آدرسی که با آن مشترک شده اید ارسال می کند.

صرفه جویی در وقت و هزینه  سرویس Fax2Email با امکانات و قابلیت هایی که در بالا ذکر شده به شما این امکان را می دهد بدون پرداخت هزینه های خرید دستگاه فاکس، هزینه های تعمیر و نگهداری آن، هزینه خرید کاغذ و هزینه خرید خط تلفن فاکسهای خود را دریافت و سازمان دهی نمایید. همچنین برای دریافت فاکس دیگر نیازی نیست پشت میز منتظر بمانید. ۲۴ ساعته فاکس دریافت کنید و در پست الکترونیک خود آنها را سازماندهی کنید. هزینه های استفاده از این سرور باورنکردنی! مثلاً روزی ۱۰۰ تا ۱۵۰ تومان!!!

ارسال SMS به گوشی در صورت رسیدن فاکس  یکی از قابلیت های کاربردی این سرویس، ارسال SMS به گوشی شما در صورتی که فاکس رسیده باشد است! مثلاً این قابلیت را دارد که به شما بگوید ۳ صفحه از فلان شماره به شما فکس شده است!

نگرفتن فاکس از شماره های مزاحم و اشغال نبودن شماره ها برای همیشه!  آیا شماره ای وجود دارد که تمایل نداشته باشید از آن فاکس بگیرید؟ این سرویس به شما این امکان رو میدهد تا از شماره هایی خاص که خودتون اعلام میکنید فاکس نگیرید! قابلیت مهم دیگر که به اون اشاره شد این موضوع هست که شماره های فاکس هیچوقت اشغال نخواهد بود حتی اگر ۱۰۰ تماس با هم برقرار شود!

به چی فکر می کنید؟! به آدرس زیر مراجعه کنید و شماره فاکس خودتون رو دریافت کنید!

www.g2a.ir/off

تهران - بلوار آفریقا - بالاتر از میرداماد - خیابان بهرامی - پلاک ۷ - طبقه ۵
مدیر عامل: سید محمدرضا موسوی
کد پستی ۱۹۶۸۶۵۷۱۱۳
Phone: (۰۲۱)۸۹۲۴
(۰۲۱)۸۹۳۱۴۰۰۰
fax: (۰۲۱)۸۹۳۱۴۰۰۴

Fax2Email چگونه کار می کند؟

سرورهای قدرتمند سرویس Fax2Email با بستر مخابراتی قدرتمند با توان سرویس دهی ده ها هزار خط تلفن همزمان و همچنین بستر امنیتی مطابق با استانداردهای روز جهان می توانند به صورت ۲۴ ساعت و ۷ روز هفته و ۳۶۵ روز سال فاکسهای شما را دریافت و برایتان ارسال کنند. شیوه عملکرد Fax2Email به صورت قدم به قدم به شرح ذیل می باشد

۱. سرورهای Fax2Email پس از زنگ خوردن پاسخ داده و صدای مخصوص سوت فاکس را برای تماس گیرنده ارسال می کنند.
۲. در صورتی که تماس گیرنده یک ارسال کننده فاکس باشد بلافاصله ارتباط برقرار شده و سرورهای Fax2Email فاکس مربوطه را دریافت می کنند.
۳. فایل فاکس دریافتی در یک فضای حافظه که به صورت ۱۲۸ بیتی رمزنگاری شده است ذخیره و بلافاصله سرور ها از طریق سرور بانک اطلاعاتی Fax2Email بررسی می کنند که فاکس دریافتی متعلق به کدام یک از مشترکین می باشد.
۴. در این مرحله یک پست الکترونیک به همراه فایل فاکس دریافتی در فرمت پی دی اف برای مشترک ارسال می گردد.
۵. پس از مطمئن شدن از ارسال صحیح پست الکترونیک فایل فاکس دریافتی به صورت غیر قابل بازگشت مطابق با استانداردهای جهانی حذف می گردد.

قابلیتهای سرویس ارسال و دریافت فاکس

شماره اختصاصی  هر مشترک در طول دوره سرویس خود دارای یک شماره اختصاصی ۸ رقمی در شهر تهران می باشد. شماره تلفن اختصاصی قابلیت دریافت ۲۴ ساعته فاکس را دارا می باشد.

عدم نیاز به دستگاه فاکس / سخت افزار / نرم افزار  مشترکین سرویس Fax2Email بدون نیاز به هیچگونه سخت افزار یا نرم افزار اضافه یا خرید خط تلفن به راحتی و فقط با داشتن یک آدرس پست الکترونیک (ایمیل) می توانند به راحتی از امکانات این سرویس استفاده کنند.

۲۴ ساعته * ۷ روز هفته * ۳۶۵ روز سال  سرویس Fax2Email به صورت ۲۴ ساعته در ۷ روز هفته و ۳۶۵ روز سال فعال و قابلیت دریافت فاکس را دارد.

کاملاً امن و محرمانه  سرویس Fax2Email علاوه بر خطوط و سرورهای امن در محل شرکت به علت رعایت حداکثر امنیت در حریم شخصی شما هیچ یک از فاکسهای دریافتی را در سرور ذخیره نمی کند و فاکس ها فقط در زمان دریافت بر روی فضای حافظه رمزنگاری شده ذخیره و بلافاصله

درخشش جهانی یک تیم سایبری ایرانی در دنیای Backtrack

S e c u r e L a n d



Backtrack یکی از توزیع های سیستم عامل لینوکس است که به طور تخصصی بروی تست های نفوذ پذیری تمرکز دارد. اگر بخواهم به طور کلی به شما بگویم websploit نوشته شده به دست تیم سکیورلند در Backtrack چیست باید این مقاله را بخوانید!

Network Attack Vector

این قسمت از چند زیر مجموعه تشکیل شده که در اصل حملات تحت شبکه رو برامون انجام میده زیر شاخه های این گروه شامل موارد زیر هستند:

۱. MITM - Man In The Middle Attack
۲. MLITM - Man Left In The Middle
۳. Java Applet Attack
۴. MFOD - Middle Finger Of Doom Attack
۵. ARP Dos
۶. Web Killer

Backtrack یکی از توزیع های سیستم عامل لینوکس است که به طور تخصصی بروی تست های نفوذ پذیری تمرکز دارد. اگر بخواهم به طور کلی به شما بگویم Backtrack چیست؟! اینگونه بیان می کنم:

سیستم عاملی است که هیچ تست نفوذی نیست که بدون بک ترک کامل باشد و هیچ هکری نیست که برای نفوذ و تست نفوذ از این ابزار استفاده نکرده باشد. در واقع اولین و مهمترین سیستم عامل تست نفوذ در سراسر دنیاست.

این سیستم عامل بهترین و کامل ترین ابزار های تست نفوذ را در دنیا انتخاب می کند و آنها را به صورت دسته بندی و آماده در اختیار کاربران خود قرار می دهد تا کاربر بتواند بهترین ابزار های دنیا آماده و دسته بندی شده برای تست های امنیتی مختلف در اختیار داشته باشد.

تا کنون ابزار های زیادی از سراسر دنیا به مورد استفاده این ابزار قرار گرفته اند که البته در جدید ترین توزیع این نسخه افتخار بزرگی برای جامعه ی سایبری ایران افتاد و اون قرار گرفت یک ابزار امنیتی و تست نفوذ ایرانی برای اولین بار توسط تیم سیستم عامل Backtrack انتخاب شد تا به عنوان ابزاری جدید به جهانیان برای تست های نفوذ پذیری ارائه شود.

ایرانی ها کجای کارند؟

این ابزار ایرانی چیست؟ از کجا آمده و چه کسانی چنین افتخاری برای کشور ایران به همراه آورده اند؟

ابزار websploit یک ابزار تست نفوذ متن باز بوده که توسط فردین الله وردیان هسته ی آن پایه گذاری و نوشته شده است و توسط تیم Secure-land.Net گسترش پیدا کرده است در ادامه ی مقاله به متد های استفاده شده در این ابزار و چگونگی انجام تست های نفوذ با این ابزار می پردازیم.

نگاه کلی به ابزار به قلم مخترع ابزار:

Websploit در آغاز و در ورژن های نخست برای جمع آوری اطلاعات و تست و خزش (Crawl) تهیه شده بود. سپس در ورژن های بعدی تبدیل شد به یک ابزار خزش وب و حملات MITM و کم و بیش در مباحث Social Engineering نیز وارد شد. این ابزار در به صورت Toolkit و Framework ارائه شده است که تا نسخه ۲.۰ به عنوان Toolkit از آن یاد می شد اما نسخه اخیر این ابزار به صورت Framework ارائه شده است. این ابزار کار خود را بیشتر بر پایه حملات MITM ادامه خواهد داد و امیدواریم در آینده ابزار خوبی را در این زمینه ارائه بدیم. در این مقاله مروری داریم بر روی ورژن ۱.۹ که در توزیع جدید Back-track ۵R۳ نیز افزوده شده است.

قالب کلی این ابزار به شکل زیر است:

این ورژن از ۵ شاخه اصلی تشکیل شده است که هر قسمت بسته به نوع عملکرد از زیر شاخه های مختلفی تشکیل یافته که در زیر به تعریف هر قسمت خواهیم پرداخت.

۱. Website Attack Vector
۲. Network Attack Vector
۳. Automatic Exploiter
۴. Format Infector
۵. Web Tools

Website Attack Vector

این قسمت از ماژول Wmap استفاده میکنه که در اصل یک گزارش از ساختار اصلی سایت، دایرکتوری ها، نوع وب سرور و... در اختیار کار بر قرار میده و کلا زیر شاخه ای نداره.



حملات بالا مانند MITM که باعث میشه مهاجم بین هدف و روتر قرار گرفته و بسته به انتخاب مهاجم اطلاعات رو اسنیف کند برای مثال با حملات MITM می توانید عکس ها، رمز های ورود، سایت های باز دید شده توسط قربانی و متن های چت در مسنجر ها رو اسنیف نموده و مشاهده کنید.

یا برای مثال با استفاده از حملات MFOD شما میتونید یک نوع دومین برای مثال com. رو در شبکه با استفاده از جعل DNS و... قرار دهید و قربانی رو به سایت دلخواه سوق دهید.

Automatic Exploiter

این بخش مربوط میشه به متد های Autopwn و Browser Autopwn این متد ها زمانی استفاده می شوند که مهاجم اطلاعات اساسی و حیاتی از سرویس ها و حتی مرورگر قربانی را ندارد و با استفاده از این حملات سرویس های قربانی تشخیص داده شده و تمامی اکسپلویت های موجود در بانک اطلاعاتی ابزار Metasploit مورد استفاده قرار می گیرند که در نهایت اگر آسیب پذیری را دارا باشد یک ارتباطی بین نفوذگر و سیستم هدف برقرار می شود که از تکنیک های خاصی استفاده می کند.





Format Infector

این قسمت برای تزریق پیلودها (راهی برای اجرای کد های مخرب) در فایل برنامه های آسیب پذیر تعبیه شده است

برای مثال شما می توانید پیلود مورد نظر تان را داخل فایل های Acrobat Reader V.۹.x که همان فایل های PDF ما هستد تزریق کنید و با باز شدنشان در سیستم قربانی اقدام به آلوده سازی سیستم قربانی به پیلودتون کنید که نتیجه آن اتصال به سیستم قربانی خواهد بود. لیست فرمت های پشتیبانی شده توسط این ورژن را در عکس مشاهده می کنید.

```
wsf > 4
```

ID & Format	Description
[1]PDF	Adobe Flash Player [newfunction] Invalid Pointer Use
[2]RTF	Microsoft Word RTF [pFragments] Stack Buffer Overflow
[3]PPT	Microsoft PowerPoint Viewer TextBytesAtom Stack Buffer Overflow
[4]XLS	Microsoft Excel Malformed FEATHEADER Record Vulnerability
[5]VBP	Microsoft Visual Basic VBP Buffer Overflow
[6]EPS	Adobe Illustrator CS4 v14.0.0

```
wsf:Infector > Enter ID Of Format : █
```

Web Tools

این قسمت نیز شامل ابزار هایی برای تست و خزش در سایت ها می باشد

```
wsf > 5
```

ID & Method	Description
[1]PHPMYAdmin	PHPMYAdmin Login Page Scanner
[2]Apache User	Apache Users Directory Scanner
[3]Directory Scanner	Directory Scanner
[99]Main Menu	Go To Main Menu

```
wsf:Web Tools > █
```

از جمله قابلیت های این قسمت :

- پوش صفحات لاگین مربوط به phpmyadmin برای عمل Brute Force و ...
- پوش کاربران وب سرور Apache با دیکشنری آماده
- پوش دایرکتوری های سایت مذکور همراه با نوع اخطار و خطای دریافتی از طرف وب سرور می باشد.

به امید این که همیشه با حمایت هم وطنان عزیزم نام ما ایرانی ها آنگونه که واقعاً شایسته ی ماست در جهان باقی بماند.
هکرهای ایرانی مهاجم یا دیفینسر نیستند بلکه آنها محققان متخصصترین در اصول امنیت سایبری هستند. به امید آنکه نگاه فضای سایبری دنیا را آنگونه که لایق ماست تغییر دهیم.

```

SecureLand
fardin@WSF: ~/Desktop/WebSploit Toolkit V.1.9

WebSploit

[*] WebSploit Toolkit
[*] Version : 1.9
[*] Codename : '#Joyless Ops'
[*] Report Bug : 0x0ptim0us@gmail.com
[*] Created By : Fardin Allahverdinazhand
[*] Developer : Milad Kahsari Alhadi (C3phalex1n_0x)
[*] Follow Me On Twitter : 0x0ptim0us

Project Home : http://sourceforge.net/projects/websploit
Development TM : Secure-Land.Net

ID & Name          Description
-----
[1]WebSite Attack Vector  Scanners,Crawlers For WebSite
[2]Network Attack Vector  Network Attack Tools
[3]Automatic Exploiter    Automatic Exploit Vulnerability
[4]Format Infector        Inject Custom Payload Into File Formats
[5]Web Tools              WebSite Tools

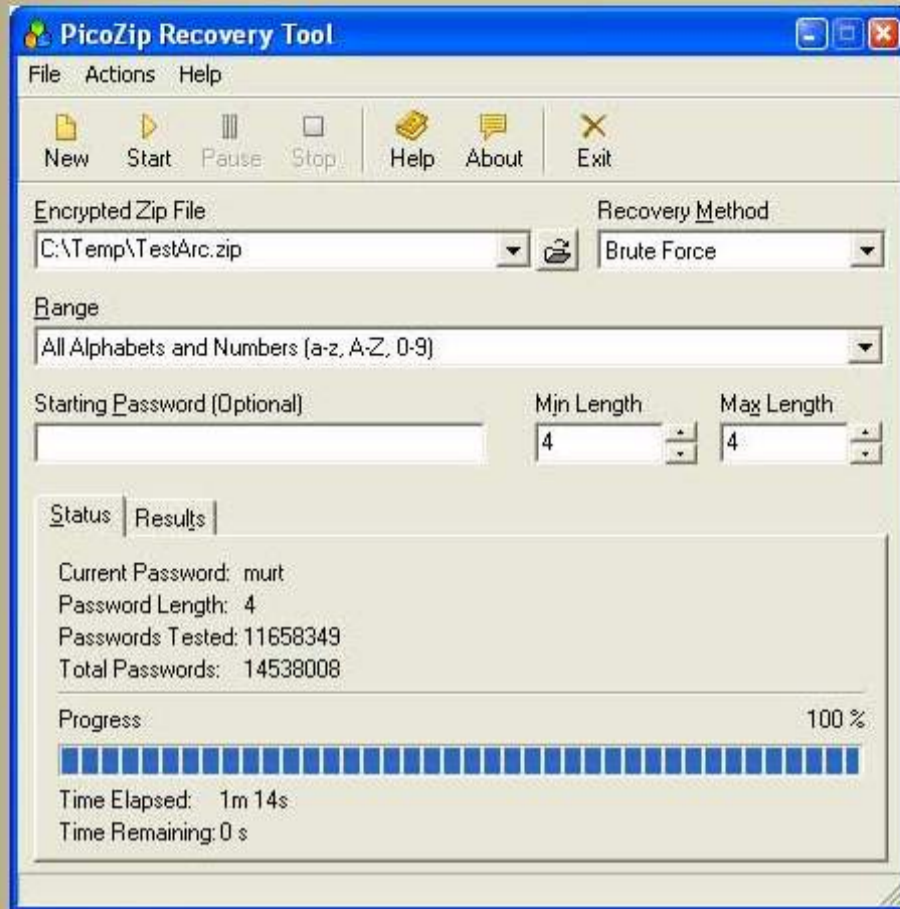
[88]Update          Update WebSploit Toolkit
[99]Exit            Exit

wsf >
[88]Update
[99]Exit
EXT:
nbq916 websploit toolkit

```

تیم آفلاین
این موفقیت سایبری را به تیم سکیورلند تبریک می گوید.





این برنامه بر اساس تعداد کاراکترهای رمز عبور کار می کند و یا اگر بخواهیم ساده تر بگوییم به طول رمز عبور وابسته است. هر چه طول رمز عبور کوتاه تر باشد، پیدا کردن آن سریع تر است و اگر بیش از ۹ کاراکتر باشد مدت زمان خیلی زیادی برای بازگشایی آن می گیرد. این روش از یک الگوریتم ساده پیروی می کند که همان احتمال است. یعنی تمامی حالاتی که با کاراکترهای داده شده می توان ساخت را محاسبه می کند و یکی یکی شروع به آزمایش آنها می کند تا یکی درست درآید! پس اگر طول رمز عبوری زیاد است، بهتر است از روش اول استفاده کنید

شما می توانید برای بروزرسانی دیکشنری این نرم افزار به سایت اصلی برنامه مراجعه کنید تا جدیدترین امکانات را دریافت کنید. برای دریافت برنامه به وبسایت اصلی برنامه مراجعه کنید.

Main Website For Download : www.picozip.com

کوشا زارعی

همان گونه که می دانید پسوند zip معروفترین پسوند و یا فرمت برای فشرده سازی انواع فایل ها می باشد که استفاده های فراوانی دارد. این فرمت می تواند فایل های شما را تا چندین برابر فشرده کند و به صورت یک آرشیو کلی درآورد و برای افرادی که با کمبود فضا مواجه هستند، بسیار مناسب است. یکی از قابلیت های مهم این فرمت این است که شما می توانید بر روی آرشیوهای ZIP خود، رمز عبور قرار دهید تا دسترسی دیگران را محدود کنید. اما اگر رمز عبور خود را فراموش کنید چه می کنید؟

در این مقاله قصد داریم تا سریع ترین راه برای کشف رمز عبور فایل های ZIP را معرفی کنیم.

ما برای بازگشایی و یا کشف رمز عبوری فایل های ZIP از یک نرم افزار کم حجم و قدرتمند با نام PicoZip استفاده می کنیم. این نرم افزار رایگان می باشد و قادر است براحتی و در کمترین زمان ممکن، حتی رمزهای عبوری بلند و غیرصریح را پیدا کند. در اصطلاح کامپیوتری این نرم افزار رمز عبور را "بازیابی" یا "رمزگشایی" و یا "کشف" می کند. همچنین در اصطلاح هکرها برنامه رمز عبوری را می شکنند!

PicoZip برای بازیابی رمزها از دو روش متفاوت استفاده می کند. با استفاده از دیکشنری خود نرم افزار و روش دوم به اصطلاح "شکستن حیوانی". هر دو از معمولترین متدها می باشند. روش اول متکی به آزمایش کلماتی است که برای کاربر شناخته شده و آشنا می باشند. با یک مثال این روش را توضیح می دهیم. مثلاً بیشتر افراد کلماتی آشنا مانند اسم خود، اسم دوستان، شماره تلفن، شماره شناسنامه، تاریخ تولد و یا مجموعه ای از این اعداد و حروف ها را به عنوان رمز عبوری خود قرار می دهند که در درجه اول از امنیت پایینی برخوردار است و در درجه دوم تشخیص آن ها برای کرکرها و هکرها ساده تر است و برنامه از این روش استفاده می کند. این روش سریع تر است ولی به طور قطع همیشه کار نمی کند.

روش دوم با نام "شکستن حیوانی" یا "حمله حیوانی" تمامی کاراکترهای موجود و یا ترکیبی از آن ها را امتحان می کند. واضح است که این روش وقت گیر است اما قطعی است. مشکل دیگری که در هر دو روش و مخصوصاً در روش دوم وجود دارد، سرعت کامپیوترها است! هرچه سرعت پردازش کامپیوترها بالاتر باشد، برنامه تعداد رمزهای بیشتری را در واحد زمان آزمایش می کند و بدین ترتیب سرعت کشف رمز عبور، سریع تر خواهد بود.

استفاده از این نرم افزار بسیار ساده است و تنها کاری که شما باید انجام دهید این است که برنامه را اجرا کرده و فایل ZIP قفل شده را انتخاب کنید. سپس متد قفل گشایی، کاراکترهای مورد نظر برای آزمایش و طول رمز عبور را انتخاب کنید و دکمه شروع را بزنید تا رمز عبور خود را بیابید.



۱۰ راه معمول هک شدن سایتان

Information leakage and improper error handling

همانطور که از نام این مشکل مشخص است زمانی که در خطاهای نرم افزار سایت به شکل مناسبی مدیریت نشوند در صفحات خطا اطلاعات مهمی نمایش داده شود که امکان سوء استفاده از آنها وجود داشته باشد. (نمونه ای از همین مشکل چندی پیش برای یکی از سایتهای فارسی نیز بوجود آمد و اطلاعات کاربری و کلمه عبور اتصال به بانک اطلاعات در زمان خطا نمایش داده می شد و باعث سوء استفاده و تغییر اطلاعات کاربران این سایت شد)

Broken authentication and session management

این مشکل در زمانی که نشست کاربر (Session) و کوکی اطلاعات مربوط به ورود کاربر به دلایلی به سرقت می رود یا به دلیلی نیمه کاره رها می شود ایجاد می شود. یکی از شیوه های جلوگیری از این مشکل رمزنگاری اطلاعات و استفاده SSL است.

Insecure cryptographic storage

این مشکل نیز چنانچه از عنوان آن مشخص است بدلیل اشتباه در رمزنگاری اطلاعات مهم (استفاده از کلید رمز ساده یا عدم رمزنگاری اطلاعات کلیدی) است.

Insecure communications

ارتباط ناامن نیز مانند مشکل قبلی است با این تفاوت که در لایه ارتباطات شبکه است. هکر در شرایطی میتواند اطلاعات در حال انتقال در شبکه را مشاهده کند و از این طریق به اطلاعات مهم نیز دست پیدا کند. همانند مشکل قبلی نیز استفاده از شیوه های رمزنگاری و SSL راه حل این مشکل است.

Failure to restrict URL access

برخی از صفحات سایتهای (مانند صفحات بخش مدیریت سایت) می بایست تنها در اختیار کاربرانی با دسترسی خاص باشند. اگر دسترسی به این صفحات و پارامترهای ارسالی آنها به شکل مناسبی حفاظت نشده باشد ممکن است هکرها آدرس این صفحات را حدس بزنند و به نحوی به آنها دسترسی پیدا کنند.

XSS

این مشکل زمانی ایجاد می شود که اطلاعات ارسالی بین کاربران و سایت بدون بررسی و اعتبارسنجی لازم توسط نرم افزار سایت صورت گیرد. در این حالت هکرها میتوانند اسکریپتهایی را همراه اطلاعات به نرم افزار سایت تزریق کنند و این اسکریپتها هنگام نمایش اطلاعات در مرورگر دیگر کاربران سایت اجرا شده و مشکلاتی همچون سرقت اطلاعات نشست (Session) و دسترسی به اختیارات و اطلاعات دیگر کاربران و یا تغییر در صفحات سایت را ایجاد کند.

Injection flaws

در این شیوه هکر به همراه بخشی از اطلاعات یا پارامترهای ارسالی به سایت دستورات غیر مجازی که امکان خواندن، تغییر یا حذف یا درج اطلاعات جدید را فراهم میکند نیز تزریق میکند. یکی از معمول ترین این روشها SQL Injection است که امکان تغییر در اطلاعات و جداول بانک اطلاعاتی یا تغییر در درخواستها از بانک اطلاعات (مانند تعیین اعتبار کاربر و کلمه) را امکان پذیر میکند.

Malicious file execution

این مسئله به هکرها اجازه اجرای برنامه یا کدی را میدهد که امکاناتی در تغییرات یا مشاهده اطلاعات یا حتی تحت کنترل گرفتن کل نرم افزار سایت یا سیستم را میدهد. این مشکل در سایتهایی که امکان ارسال فایل را به کاربران بدون بررسی ماهیت اطلاعات را می دهد اتفاق می افتد (مثلا ارسال یک اسکریپت PHP یا ASP به جای فایل تصویری توسط کاربر)

Insecure direct object reference

این مشکل عموماً در دستکاری پارامترهای ارسالی به صفحات یا اطلاعات فرمهایی هست که بصورت مستقیم به فایل، جداول اطلاعاتی، فهرستها یا اطلاعات کلیدی اتفاق می افتد و امکان دسترسی یا تغییر فایل های اطلاعاتی دیگر کاربران را ایجاد میکند. (مانند ارسال کد کاربر یا نام فایل مخصوص او بصورت پارامتر در آدرس صفحه که با تغییر آن امکان دسترسی یا تغییر در اطلاعات کاربر دیگری وجود خواهد داشت)

Cross site request forgery

در اینگونه حملات هکر کنترل مرورگر قربانی را بدست آورده و زمانی که وی وارد سایت (login) شده درخواستهای نادرستی را به سایت ارسال می کند. (نمونه آن چندی پیش در سایت myspace اتفاق افتاده بود و هکری با استفاده از یک کرم اینترنتی پیغامی را در میلیونها صفحه کاربران این سایت نمایش داد)





میکائیل اسکندری
متخصص امنیت و تست نفوذ
عضو افتخاری آفلاین

مثل چینی

هشت بار که افتادی، برای هشتمین بار بر خیز.

کار کد ما چیه؟ در واقع کد ما میاد چک می کنه اگه useragent برابر اونیه که می خوایم باشه صفحه مورد نظر لود بشه اگر نه اصلا صفحه باز نشه!

خوب من کد رو براتون مینویسم تا بتونین همه جا ازش استفاده کنید:
؟<

```
$ug="secureland";
if($ug <> $_SERVER['HTTP_USER_AGENT'])
{
exit;
}
?>
```

خوب ببینید دوستان این کد کار سختی انجام نمیده اما کار بزرگی می کنه!

۱. شما Ddos رو در این صفحات تجربه نمی کنید.
 ۲. شما اصلا brute نمیشید.
 ۳. لاگین پیچ شما اصلا دیده نمی شه و فقط شما میاید که میتونید از این لاگین پیچ استفاده کنید!
- حالا من مراحل کار رو براتون شرح میدم که باید چه کار کنید.
- پیچ لاگین رو باز کنید و کد بالا رو به اولش اضافه کنید.
* نکته: مطمئن باشید این پیچ به جای include نشده باشه. اگه شده یه کم کدها رو دستکاری کنید!
- بعد از اینکه این کارو کردید و کدها رو اضافه کردید به لاگین پیچ یه نگاهی بندازید ببینید باز می شه؟ اگه صفحه سفید شد شما موفق شدید!
- حالا باید کارای زیر رو یکی یکی انجام بدید:

۱. فایرفاکس رو باز کنید و عبارت زیر رو در آدرس بار تایپ کنید

About:config

۲. یک string -> new باز کنید و داخلش عبارت زیر رو بزنین
General.useragent.override

۳. بعد یک عبارت دیگه رو از شما می خواد اینجا باید عبارت داده شده رو در اون paste کنید که در اینجا می شه: secureland
بعد هم اینتر کنید و اطلاعات رو ثبت کنید. حالا پیچ لاگین رو refresh کنید می بینید که باز شد.

در ضمن تغییر useragent رو میتونید با add-ons فایرفاکس هم انجام بدید و اگر در قسمت about:config گزینه general.useragent.override نبود ابتدا user-agent add-ons فایرفاکس رو نصب کنید بعد default user-agent رو تغییر بدید حالا به about:config برید و عبارت general.useragent.override رو جستجو کنید و خودتون دستی تغییرش بدید و مابقی داستان...!!

امیدوارم که تونسته باشم در مورد امنیت لاگین پیچ کمکتون کرده باشم. این مقاله تقدیم می کنم به خود شما که وقتت رو گذاشتی پای مقاله من!!
منتظر نظرها و پیشنهاداتتون برای این مقاله هستیم. همینطور شما می تونید پیشنهادات خودتون رو برای ارائه آموزش های بعدی به ایمیل زیر ارسال کنید. لطفا در آخر ایمیل خود حتما عبارت "یکی از هواداران آفلاین" رو درج کنید.

Mikili@secure-land.net

به درخواست آفلاین

سلام به تمام خوانندگان مجله خوب آفلاین امیدوارم هر جا که هستید حالتون خوب و سلامت باشید. در این مقاله بحث ما در مورد صفحات لاگین هست و کلا می خوایم این صفحه ها رو مورد بررسی قرار بدیم.

در کل برای امن کردن صفحات لاگین کارای خیلی زیادی می شه انجام داد. چیزایی که من تا الان دیدم کارای بدی نبودند مثلا مدیر سایت میاد captcha رو ران می کنه تا حداقل از دست حملات Brute و Ddos در لاگین پیچ ها در امان باشه. حتی کسانی رو دیدم که لاگین پیچ ها رو به SSL هدایت می کنند و به آپاچی میگن که تو از خود http صفحه لاگین پیچ رو لود نکن و از SSL لود کن!

در ادامه هم پورت SSL رو از ۴۴۳ به یک پورت دیگه عوض میکنند و به این ترتیب سعی می کنن به لاگین پیچ هاشون امنیت بیشتری بدن که البته یادگیری این موضوع رو میزارم به عهده خودتون!

در موارد دیگه می شه دید که مدیر سرور لاگین پیچ رو از طریق آپاچی به یه آی پی خاص منحصر می کنه، واقعا این کار رو پیشنهاد نمیکنم چون شما کافیه به مسافرت برید و به اون آی پی دسترسی نداشته باشید! حالا شاید بعضیا بگن ما میایم وی پی ان میگیریم و کارمون رو به وی پی ان محدود می کنیم، خب! با خوابیدن یا مشکل دار شدن سرویس وی پی ان چه کار می کنیم؟ اینجوری کلا پیچ ادمین رو از دست میدیم!

خوب من نمونه دستورات مربوط به آپاچی رو مینویسم که چطوری به یه آی پی محدودش کنیم! بحث رو نمی خوام سنگین کنم شما فقط به جای آی پی ۱۹۲.۱۶۸.۰.۱ آی پی مورد نظر خودتون رو بزنید.

```
<location "/admin/login.php">
Order deny,allow
Deny from all
Allow from ۱۹۲.۱۶۸.۰.۱
</location>
```

این باعث می شه هر کاربری که به آدرس site.com/admin/login.php میره با آی پی مورد نظر تطابق داده بشه، در صورتی که آی پی ها برابر نباشه با صفحه مربوط به Forbidden مواجه می شه.
در ضمن مدیر باید محتویات نوشته شده رو داخل یک فایل به اسم htaccess وارد کنه.

البته مدیر سایت باید حواسش باشه که اگه چیزی رو به اشتباه داخل htaccess بریزه، کلا اون پوشه رو نه خودش و نه بقیه نمی تونند ببینند چون آپاچی به مشکل می خوره و میگه من مشکل دارم با این دستورات پس هیچی رو لود نمیکنم...!!!
در کل یه خورده مراقب دستورات باشید.

خوب حالا بریم سر روشی که به نظر من عاقلانه هست و همچنین همه روش های بالا رو در بر میگیره و محدودیت مکانی نداره. خیلی ساده می شه این کار رو انجام داد! شما فقط کافیه یک کد PHP طراحی کنید!



Advertising on e-magazine and
Design & Edit.

Taxi-Graphic

طراحی / تولید / ویرایش

مجلات حرفه‌ای الکترونیک

بر اساس ایده شما و خواست کاربران

| Email: Taxi.Graphic@Gmail.com





یا رونالدو رو انتخاب می کنی یا مسی !!

اما در انتخاب **آفلاین** با یک گزینه مواجه هستی!



سیسرون

هرگز نمی توان با آدمهای کوچک کارهای بزرگ انجام داد

پرونده ویژه
بررسی بازی
DEADLIGHT





سبک آخر زمانی در این چند سال اخیر بسیار محبوب شده و بازی های مختلفی در این سبک راهی بازار شده اند، اما مدتی بود که بازی Deadlight که به وسیله استودیوی Tequila Works و Micro-soft Studios ساخته شده، نظر من را به خودش جلب کرده بود. یک بازی ۲.۵ بعدی که با شکل و شمایل مانند بازی Shadow Complex بازیکنان را درگیر ماجرای می کند که دیگر کمتر کسی رامی توان پیدا کرد که با آن غریبه باشد. این بازی که چند روز پیش تحت برنامه Summer of Arcade روی شبکه Xbox Live عرضه شد، یکی از عناوین خوبی است که امسال برای Xbox ۳۶۰ عرضه شده است.

داستان

داستان بازی در ابتدا ممکن است که کلیشه ای به نظر برسد، چون موضوع آن پیرامون شخصیتی به نام رندال وین (Randall Wayne) است که به دنبال خانواده اش می گردد و قصد دارد آن ها را نجات دهد. بازی در شهر سیاتل و در دهه ۸۰ میلادی رخ می دهد. در این بازی باز هم مشاهده می کنید که دنیا به وسیله زامبی ها از بین رفته و تمدن و قانون معنایی ندارند. در این میان، دنیای وحشی و خطرناک بازی پناهگاه انسان های زیادی شده که در هر لحظه خطرهای مختلفی آن ها را تهدید می کنند. رندال که یک افسر پلیس است، به دنبال خانواده اش به سیاتل می آید تا بتواند آن ها را نجات دهد. او با گروهی از بازماندگان در مکانی پنهان می شوند، اما زامبی ها که در این بازی به آن ها سایه (Shadow) گفته می شود، به آن ها حمله می کنند و مسیر رندال از گروهش جدا می شود. او به تنهایی پا در مسیر خطرناکی می گذارد که مرگ در گوشه و کنار آن کمین کرده است. از اینجا به بعد است که بازی حالت کلیشه ای اش را از دست می دهد و شما می توانید المان های جدید و منحصر به فرد آن را مشاهده کنید. رندال در محیط بازی تنها است و باید با خطرات به تنهایی مبارزه کند. در طول مسیر او با شخصیت های دیگری مواجه می شود. پیر دیوانه ای که در فاضلاب ها زندگی می کند و پسرش را گم کرده یا دوستان رندال که پس از جدا

داستان بازی به خوبی شما را درگیر این موضوع می کند که باید در شرایط سخت آن زنده بمانید و سعی کنید که راهی برای آن و پشت سر گذاشتن مشکلات پیدا کنید. روند داستانی بازی به شکلی طراحی شده که هر چقدر در بازی پیشرفت می کنید، جذاب تر می شود. البته یکی از قسمت هایی که به درک بهتر داستان بازی کمک می کند، دفترچه خاطرات رندال است که در آن ها مطالب مختلفی نوشته اند. برگ های مختلف این دفترچه را در قسمت های مختلف بازی می توانید پیدا کنید. البته در ادامه بازی نوار کاست هایی پیدا می کنید که دلایل بروز اتفاقات بازی را بهتر بیان می کنند.





افکت های دود، آتش، انفجار و... نیز بسیار خوب از کار درآمده و باعث جذابیت بازی شده اند.

طراحی زامبی ها نیز خوب است و تنوع خوبی هم دارند، اما به دلیل سبک بازی و حالت ضد نوری که برای طراحی بازی در نظر گرفته شده، شخصیت اصلی، دوستانش و یا زامبی ها همیشه سیاه و با رنگ های کمی دیده می شوند. البته حالت ضد نور به وجود آمده در بازی از جمله المان های زیبای Deadlight است. انیمیشن های خوبی برای رندال طراحی شده که در حالت های مختلف انیمیشن های خوبی را از او شاهد خواهید بود. البته انیمیشن دویدن شخصیت اصلی می توانست بهتر از این ها باشد. همچنین باید به میان پرده های کمیک مانند بازی نیز اشاره کرد که بسیار جالب ساخته شده اند و روند هیجان انگیزی به بازی داده اند و در روایت داستانی بازی نیز نقش مهمی ایفا می کنند.

از همین رو داستان بازی بسیار جالب از کار درآمده است. رندال در کنار اینکه به دنبال خانواده اش می گردد، با ذهن خودش نیز درگیر است. او همیشه خاطره های دره می از خانواده اش را می بیند که همه آن ها بدون نتیجه می مانند. تا زمانی که به انتهای داستان نرسیده اید، بازی شما را با خود همراه می کند و در صحنه های پایانی همه چیز به خوبی مشخص می شود. همچنین با پیشرفت در بازی با گروهی شبیه نظامی مواجه می شوید که نه تنها بازماندگان را نجات نمی دهند، بلکه شرایط را وخیم تر کرده اند. گروهی که New Law نام دارد و رندال احتمال می دهد که خانواده او توسط این گروه گروگان گرفته شده اند.

گرافیک

Deadlight به وسیله ۳ Unreal Engine ساخته شده و از محدود بازی هایی است که با این موتور بازی سازی ساخته می شود و نظر من را به خودش جلب می کند. فضا سازی ها در بازی بسیار خوب صورت گرفته و بازیکنان به خوبی با حس و حال بازی ارتباط برقرار خواهند کرد. تنوع مراحل بازی بسیار خوب است و همیشه در محیط ها و مکان های مختلف بازی خواهید کرد که تمام آن ها بسیار خوب، با جزئیات و متفاوت طراحی شده اند. کیفیت بافت های برای یک بازی ۲.۵ بعدی بسیار خوب است و حتی در قسمت هایی که دوربین بازی به شخصیت ها نزدیک می شود، کیفیت خود را حفظ می کنند. همچنین طراحی شخصیت اصلی بازی نیز در سطح بسیار خوبی قرار دارد.

نورپردازی نیز بسیار خوب صورت گرفته و فضاهای جالبی را در محیط های مختلف بازی به وجود آورده است. جلوه های بصری بازی نیز بد از کار درنیامده و نیاز بازی را برطرف کرده اند. فیزیک بازی نیز قابل قبول است و در بسیاری از موارد شاهد تخریب های جالبی خواهید بود. محیط های پس زمینه بازی بسیار عالی به نظر می رسند و کاملاً سه بعدی طراحی شده اند و حرکت سایه ها (زامبی)، اتومبیل هایی که عده کمی از بازماندگان در آن ها قرار دارند و فرار می کنند و... به خوبی در آن ها دیده می شوند. محیط های پس زمینه باعث شده اند که بازی زنده به نظر برسد و حس ویرانی و آخر الزمانی به خوبی به وجود بیاید.

البته یکی از بخش های بازی که چندان جالب از کار درنیامده، طراحی آب هایی است که در قسمت های مختلف سد راه شما می شوند. در حالت کلی این آب ها خوب به نظر می رسند، اما زمانی که محیطی را از آب خالی می کنید، شاهد هیچ گونه انیمیشنی برای آب نخواهید بود و اینجاست که آب نقش زله را پیدا می کند.



موسیقی/صداگذاری

آهنگسازی Deadlight توسط آقای دیوید گارسیا دیاز (David García Díaz) انجام شده است. موسیقی های بسیار زیبایی برای بازی ساخته شده اند که در لحظات مختلفی به گوش می رسند و با فضای بازی همخوانی بسیار زیادی دارند. موسیقی هایی که برای منوهای بازی ساخته شده و موسیقی ای که در پایان بازی شنیده می شود، واقعاً زیبا کار شده اند و ارزش چند بار گوش کردن را دارند. صداگذاری روی شخصیت های بازی نیز در سطح خوبی قرار دارد و صدایش ها به خوبی در این قسمت ظاهر شده اند و شخصیت های بازی با حس خوبی صحبت می کنند و دیالوگ ها بسیار خوب بیان می شوند. در کنار موسیقی هایی که برای بازی ساخته شده، در بسیاری از قسمت های بازی صدای محیط تنها چیزی است که شنیده می شود و این موضوع بیش از پیش شما را در فضای بازی قرار می دهد. صدای محیط بسیار خوب از کار درآمده است. صدای باران، انفجارهایی که در دوردست رخ می دهند، صدای سایه ها! و... از قسمت های خوب بازی هستند.





گیم پلی

چالش برانگیزترین قسمت بازی مربوط به گیم پلی آن می شود. Deadlight گیم پلی بسیار خوب و جذابی دارد که می تواند شما را در زمان های مختلف غافلگیر کند و چالش های مختلفی را پیش روی شما قرار دهد. بخش های پلتفرمر بازی بسیار خوب طراحی شده اند و کنترل نرم و روان بازی نیز باعث شده که این قسمت ها جذاب تر به نظر برسند. روند بازی به شکلی است که همیشه با معماهای مختلفی مواجه خواهید شد که به شکل جالبی طراحی شده اند. برای حل کردن برخی از معماهای بازی، زمان کافی در اختیار دارید و برای حل کردن برخی دیگر باید سریع عمل کنید، چرا که سایه ها به شما حمله می کنند! همین موضوع باعث شده که گیم پلی بازی هیجان انگیز باشد. در بخش های پلتفرمر نیز بازیکنان با چالش های بسیار خوبی روبرو می شوند که سازندگان آن ها را بسیار خوب ساخته اند. در طول بازی همیشه با چیزهای مختلف غافلگیر می شوید و به همین دلیل باید سریع عمل کنید تا بتوانید موانع را پشت سر بگذارید. بخش های اکشن بازی نیز جالب از کار درآمده اند و سلاح های سرد و گرمی که به شما داده می شوند، نقش مهمی را در طول بازی و حتی حل کردن بسیاری از معماها خواهند داشت. مهمات در بازی بسیار کم یافت می شود و به همین دلیل باید در استفاده از سلاح های گرم بسیار دقت کنید. روند بازی به شکلی است که در بیشتر موارد، تیراندازی موجب می شود تا سایه های بیشتری به سمت شما بیایند و به همین دلیل مهمات بیشتری ره به هدر می دهید.

در بسیاری از موارد حتی نمی توان با سایه ها مبارزه کرد و بهترین کار در این شرایط این است که فرار کنید و خود را به جایی برسانید که سایه ها نتوانند به آن برسند. می توانید خود را به بلندی برسانید یا کمدی را جلوی دری قرار دهید تا سایه ها نتوانند به سمت شما بیایند. در زمان تیراندازی ها نیز باید با دقت این کار را انجام دهید تا بتوانید تیر را مستقیماً به سر آن ها بزنید. تیراندازی به سایر نقاط بدن سایه ها، تأثیری در نابودی آن ها نخواهد داشت. همچنین این امکان را خواهید داشت که سایه ها را با صوت زدن یا صدا کردن به سمت خود بکشانید تا بتوانید یک راه فرار برای خود درست کنید. حتی می توانید صدای دزدگیر اتومبیل ها را در بیاورید تا نظر سایه ها به آن جلب شود.

در طول بازی یک هفت تیر، شاتگان، تیر و سنگ قلاب در اختیار دارید. استفاده از سنگ قلاب بسیار جالب است و در مرحله ای که با پیرمرد دیوانه در فاضلاب ها سرگردان هستید، این ابزار به شکل بسیار جالبی به کمک شما می آیند. حتی بعد از آن نیز برای حل کردن چند معمای دیگر می توانید از آن ها استفاده کنید. بازی مدت زمان خوبی دارد و برای اولین بار می تواند نزدیک به ۳.۵ تا ۴ ساعت شما را سرگرم کند و جای تعجب است که خیلی از سایت های مطرح، این بازی را بسیار کوتاه نام برده اند! در حالیکه بسیاری از بازی های Arcade همین مقدار زمان دارند. در طول بازی آیتم های جالبی بدست می آورید که برخی از آن ها تعدادی کنسول دستی هستند که می توانید بازی های جالبی را روی آن ها تجربه کنید.

البته بخشی برای تجربه جداگانه آن ها در منوهای بازی قرار گرفته است. در کنار این قسمت، می توانید کارت های شناسایی افراد مختلفی را در طول بازی جمع آوری کنید و با شرایط آن ها و سایر موارد آشنا شوید. تکه های روزنامه و اعلامیه های مختلفی را در بازی مشاهده می کنید که مربوط به جنگ سرد می شوند و حال و هوای آن زمان و قبل از اتفاقات مرگبار بازی را به نمایش درمی آورند. البته گیم پلی بازی چندان بی نقص نیز از کار درنیامده و باگ هایی در آن دیده می شوند که بیشتر آن ها مربوط به زامبی ها می شوند. در برخی موارد، آن ها به شکل نصفه از دیوار بیرون رفته اند و یا در مکان های مختلف گیر کرده اند. البته این باگ ها در برخی موارد باعث می شوند که بتوانید مراحل را بهتر پشت سر بگذارید! اما در حالت کلی دیدن این موارد چندان جالب نیست.

نتیجه گیری

بازی Deadlight یک عنوان موفق است که گرچه کم و کاستی هایی هم دارد، اما روند جالب، داستان زیبا و گرافیک بسیار خوبی دارد. اگر دوست دارید یک بازی هیجان انگیز در سبک ۲.۵ بعدی را تجربه کنید، این عنوان بهترین گزینه خواهد بود. همچنین ارزش تکرار این بازی به دلیل وجود آیتم های مختلف برای جمع آوری باعث شده که بتوان چند بار این بازی را تجربه کرد.





گاهی از بازی برای شبیه سازی و آموزش تاکتیکهای مدیریت جنگهای واقعی استفاده شده است و گاهی برای فاصله گرفتن از واقعیتها و خلق صحنه های صرفاً سرگرم کننده که در واقعیت نمیتوان آنها را ایجاد نمود. گاهی از بازی برای ایجاد جنگ روانی و تقویت هژمونی قدرتها استفاده شده و نمادسازیهایی در جهت اهداف واقعی سیاسی در آن صورت گرفته است و گاهی بازی جنگی، در خدمت تقویت قوه تخیل و آماده سازی اذهان برای گسترش دیدگاههای علمی تخیلی قرار گرفته است.

در هر صورت، یکی از شاخصهای مهم در این نوع بازیها، "نحوه چینی دشمنان" است که در مقایسه دو بازی خارجی معروف در سطح جهانی و یک بازی ایرانی میتوان اهمیت این شاخص را فهمید.

بازیهای "Call of Duty: Modern Warfare 3" و "Battlefield 3"، به عنوان سردمداران بازیهای سبک "شلیک کننده" در جهان شناخته میشوند. این دو بازی که هر دو در سال گذشته میلادی به بازار عرضه شده اند، حرفهای جدیدی از نظر "چینی دشمنان" برای گفتن دارند. در این بازیها، تروریستهای سازمان یافته "دولتی"، نقش مقابل بازی کن را بر عهده دارند. البته باید توجه داشت که این نوع دشمنان را نیز به این سادگی و بدون در نظر گرفتن ظرایف لازم به وجود نیاوردند.

با نگاهی به آخرین نسخه های این دو بازی، نکات جالبی مشخص می شود:

در بازی Call of Duty تروریست ها کسانی هستند که توانسته اند کنترل کشور روسیه را به دست بگیرند و بر علیه آمریکا جنگی همه جانبه و شبه جهانی راه بیندازند. از طرف دیگر، در بازی Battlefield نیز تروریستی ایرانی را به عنوان یک دشمن ایدئولوژیک برای حیات آمریکا معرفی کرده اند. اما چه ارتباطی بین این بازیها وجود دارد؟ مقایسه و جمع بندی:

دیدیم که "چینی دشمنان" در دو بازی مشهور غربی، چگونه انگیزه بخش بود و میتوانست باورهای بازیکن در دنیای واقع را دستخوش تغییر سازد. برای مثال در بازی Battlefield 3 می بینیم که دشمن تروریست، تصمیم به نابودی سه کلان شهر بزرگ دنیا دارد که هر کدام از آنها بیشتر از ۱۵ میلیون نفر جمعیت دارد. همچنین در این بازی شاهدیم که تروریستهای ایرانی، مجهز به سلاحهای بسیار مخربتر و حتی پیچیده تری نسبت به خود آمریکایی ها هستند. اما متأسفانه در ایران هنوز نه تنها بازی علیه غرب و آمریکا ساخته نمیشود، بلکه بازی سازان یا سفارش دهندگان بازی هنوز دشمن را عراقی ها و یا دزدهایی در لباس تروریست (مانند دزدان فقیر آفریقایی در خلیج عدن) می دانند؛ وقتی دشمن "این گونه به بازی کن معرفی می شود، در واقع ناخواسته خود را کشوری ضعیف کش نشان داده ایم و در مخاطب، احساس ناخوشایندی نسبت به سازندگان بازی ایجاد می کنیم.

آیا جنگ جهانی دیگری در بازی های کامپیوتری آغاز شده؟

حضور دشمنان در بازی های رایگانه ای



جنگ، همواره یکی از مهمترین دستمایه های انواع بازیهای رایگانه ای و غیررایگانه ای بوده است و از داستانها و نمادهای جنگهای بزرگ تاریخی نظیر جنگهای داخلی آمریکا، جنگهای جهانی و جنگهای امپراتوریهای قدیم، به وفور در بازیها استفاده شده است. اما در مورد میزان تطابق با واقعیت، رویکردهای مختلفی وجود داشته است:



نکته جالب دقیقاً در همین جا نهفته است. در هر دو بازی روس‌ها نقشی غیر قابل انکار دارند، به نحوی که در Call of Duty مستقیماً به جنگ با آمریکایی‌ها رفته اند و در Battlefield ابتدا این ایرانی‌ها هستند که با آمریکایی‌ها درگیر می‌شوند و سپس روس‌ها در حمایت از ایران (شبهه به جنگ جهانی دوم) ایران را اشغال کرده و به جنگ با آمریکایی‌ها می‌پردازند؛ به عبارت دیگر در این بازی به بازی کن القا می‌شود که ایرانی‌ها از جانب روس‌ها حمایت می‌شوند و تلاش شده دشمنی ایرانی‌ها با آمریکایی‌ها را در سطح شبه‌نظامیانی نشان دهند که تحت نظر روس‌ها فعالیت می‌کنند.

قدرت دفاعی، امنیتی، فضای مجازی

افزایش توان سایبری ایران؛ از سطح دفاعی به هجومی

یک پایگاه خبری وابسته به جریان محافظه‌کار آمریکا در گزارشی به توانایی ایران برای پاسخ‌دهی به حملات سایبری آمریکا پرداخت. به اعتراف این پایگاه خبری توان سایبری ایران بعد از حمله ویروس استاکس‌نت به تأسیسات هسته‌ای این کشور از سطح دفاعی به سطح هجومی افزایش یافته است.

وضعیت ایران در فضای سایبر

پایگاه خبری "ورلد نت دیلی" در گزارشی به نقل از کارشناسان امنیتی نوشت: ایران قابلیت‌های جنگ سایبری خود را افزایش داده و اکنون می‌تواند در برابر هر گونه حمله سایبری به تأسیسات هسته‌ای این کشور سیستم‌های زیرساختی آمریکا را مورد هدف قرار دهد. این پایگاه خبری نوشته است غیر از ایران کشورهای چین و روسیه نیز توانایی حمله به سیستم‌های کنترل صنعتی آمریکا که هم از پیچیدگی خاصی برخوردارند و هم امنیت خاصی در برابر حملات سایبری دارند را دارند.

یک شرکت آزاد اطلاعاتی، موسوم به "لیگنت" (شرکتی متشکل از افسران سابق سازمان سیا و مقامات امنیتی آمریکا برای انجام تحلیل‌ها و پیش‌بینی‌های اطلاعاتی) می‌گوید: توان سایبری ایران بعد از حمله سایبری آمریکا با ویروس "استاکس‌نت" به زیرساخت‌های تأسیسات هسته‌ای این کشور از سطح دفاعی به سطح هجومی افزایش یافته است.

بعضی‌ها معتقدند ایران ممکن است با مهندسی معکوس ویروس استاکس‌نت موفق به تولید سلاح‌های سایبری خاص خود شده باشد. این پایگاه خبری به نقل از یک منبع امنیتی افزود: ایران در حال حاضر جدی‌ترین خطری است که سیستم شبکه قدرت آمریکا را تهدید می‌کند.

اما انگیزه جنگ با این دشمنان چیست؟ در Battlefield، اقدام به انفجار اتمی در شهرهای آمریکا و فرانسه به تروریست‌های ایرانی نسبت داده می‌شود و در بازی Call of Duty نیز دشمنی روس‌ها با آمریکا کاملاً عیان است. نتیجه می‌گیریم که وقتی غربیها در بازیهای رایانه‌ای خود می‌خواهند "دشمن" را نشان دهند، اولاً نشان می‌دهند که این دشمن در دنیای واقعی وجود دارد و ثانیاً قوی‌ترین هژمونی جهانی را بر علیه خودشان معرفی می‌کنند. در واقع بازی‌سازان با زیرکی خاصی، مفهوم دشمن و شأن او را برای بازی کن به نحوی نشان می‌دهند که انگیزه کافی برای جنگ پیدا کند و به این جنگ خود افتخار کند نکته دیگر این است که سازندگان بازی Call of Duty در حالی که دشمن را به صورت یک روسی طراحی کرده‌اند، به خاطر اینکه بازی کن احساس نکند فقط از یک منظر (به عنوان سرباز آمریکایی) بازی می‌کند، به طور ماهرانه‌ای چندین بار بازی کن را در نقش‌های مختلفی مانند سرباز روسی، نیروی ناتو و سرباز آمریکایی قرار می‌دهد؛ نکته جالب اینجاست که هر وقت لازم باشد بازی کن با روس‌ها بجنگد، در نقش سرباز آمریکایی است، هر جا باید با آفریقایی‌ها و یا تروریست‌های کوچک بجنگد، در نقش سرباز روسی است و هر جا لازم است با تروریست سازمان یافته بجنگد، در نقش سرباز اروپایی (ناتو) قرار می‌گیرد. بنابراین چینش دشمنان در بخشهای مختلف متفاوت است.

بازی رایانه‌ای ساخت داخلی

اما در اغلب بازی‌های ساخته شده در ایران، از توجه به این نکات مهم غفلت شده است. برای نمونه، می‌توان یک بازی ایرانی در همین سبک شلیک‌کننده اول شخص را بررسی کرد:

اخیراً ارتش جمهوری اسلامی ایران نیز اقدام به ساخت یک بازی رایانه‌ای به نام "مبارزه در خلیج عدن" کرده است. معاونت فرهنگی و روابط عمومی سازمان عقیدتی سیاسی ارتش قرار است این بازی را به صورت مجموعه در این سبک و با موضوعات گوناگون تولید و روانه بازار کند. این بازی روایتی است از نبرد تکاوران نیروی دریایی ارتش در مقابل دزدان دریایی منطقه خلیج عدن، اما نشان داده می‌شود که بازی کن باید به عنوان نماینده قدرتمندترین نیروی نظامی در حوزه خلیج فارس، به افرادی فقیر و سیاهپوست حمله کند که هیچ‌گونه نشانه نظامی در ظاهر خود ندارند و تنها از سلاح‌هایی سبک استفاده می‌کنند. آویزان بودن لباس‌های شسته شده در بسیاری از روستاهای محروم بازی که وجود خانواده را در این مکان‌ها به ذهن متبادر می‌کند، یکی دیگر از دلایل ضعف سازندگان در نشانه‌شناسی و عدم توجه به مسأله پراهمیت "چینش دشمن" در بازیهای رایانه‌ای است.

مقایسه و جمع‌بندی:

دیدیم که "چینش دشمنان" در دو بازی مشهور غربی، چگونه انگیزه بخش بود و میتوانست باورهای بازیکن در دنیای واقع را دستخوش تغییر سازد. برای مثال در بازی Battlefield ۳ می‌بینیم که دشمن تروریست، تصمیم به نابودی سه کلان شهر بزرگ دنیا دارد که هر کدام از آنها بیشتر از ۱۵ میلیون نفر جمعیت دارد. همچنین در این بازی شاهدیم که تروریست‌های ایرانی، مجهز به سلاح‌های بسیار مخربتر و حتی پیچیده تری نسبت به خود آمریکاییها هستند. اما متأسفانه در ایران هنوز نه تنها بازی علیه غرب و آمریکا ساخته نمیشود، بلکه بازی‌سازان یا سفارش دهندگان بازی هنوز دشمن را عراقی‌ها و یا دزدهایی در لباس تروریست (مانند دزدان فقیر آفریقایی در خلیج عدن) می‌دانند؛ وقتی "دشمن" این‌گونه به بازی کن معرفی می‌شود، در واقع ناخواسته خود را کشوری ضعیف کش نشان داده‌ایم و در مخاطب، احساس ناخوشایندی نسبت به سازندگان بازی ایجاد میکنیم.

من بازار

OPEN SOURCE SOFTWARE

DEVELOPMENT

NETWORK

SOCIAL

CULTURE

PRODUCT

USERS

FORMAT

PUBLIC

WEBSITE

COMMUNITY

INFORMATION

ONE

RESEARCH



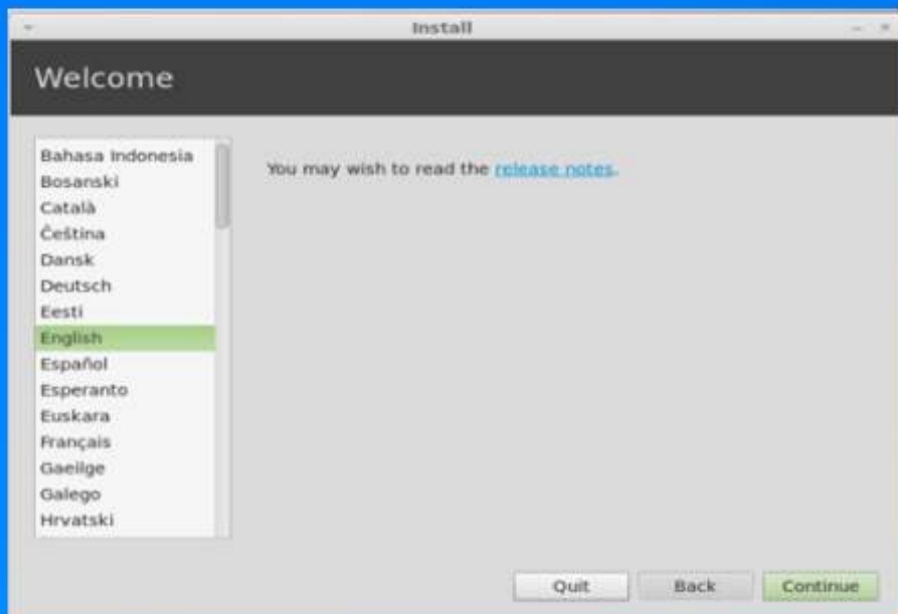
نصب لینوکس

می دانید که برای شروع باید اول یک توزیع انتخاب کنیم. توزیع ها بسیار متنوع هستند و هر کدام برای هدف خاصی ساخته شده اند. اگر در دنیای لینوکس تازه کار هستید، بهتر است موضوع را خیلی سخت نگیرید و با یکی از توزیع های مرسوم مانند فدورا، اوبونتو، دبیان یا مینت شروع به کار کنید. بعدا که دید بیشتری به دست آوردید به راحتی خواهید توانست توزیع های دیگری را نیز محک بزنید و تشخیص بدهید که کدامیک برای شما مناسب تر است.

برای این درس از بین همه توزیع های متنوعی که نام بردیم و حتی گزینه های بسیار خوبی که در دنیای فارسی زبان موجود است (مثلا توزیع گنو/لینوکس آریوس، پارسیدورا و پارسیکس) من توزیع لینوکس/مینت را انتخاب کرده ام چرا بر پایه اوبونتو ساخته شده و در نتیجه تمام مزایای آن (مانند بهینه شدن برای کاربر نهایی و داشتن جامعه کاربری بزرگ) را دارد و همچنین به طور خاص چیزهایی به آن اضافه شده که آن را درست بعد از نصب برای هر کاربر عمومی متناسب می کند (مانند کدک ها و قابلیت پخش فرمت های متنوع).

برای شروع به کار، باید یک سی دی لینوکس داشته باشیم تا کامپیوتر را با آن بوت کنیم. ما بعد از ورود به سایت لینوکس مینت، به بخش دانلود وارد شدیم و فایل ایزوی DVD جدیدترین نسخه را دانلود کردیم. سپس آن را روی یک سی دی کپی و سیستم را بوت کردیم.

بسیاری از توزیع ها مرسوم لینوکس های رومیزی، به شکل دیسک های زنده عرضه می شوند. یعنی یک سی دی لینوکس کامپیوتر را به شکل کامل بوت می کند و شما می توانید از لینوکس به شکل زنده و بدون نصب استفاده کنید. اینجا فرصت خوبی است برای محک زدن اینکه آیا از این توزیع خوشتان می آید یا نه. بعد از بوت شدن، کامپیوتر به اینجا رسیده است:



و بعد از یک مرحله جلو رفتن، زمان حساس ترین مرحله یعنی انتخاب اینکه لینوکس کجا قرار است نصب شود فرا می رسد:



همانطور که می بینید گزینه ای را انتخاب کرده ایم که می گوید لینوکس فعلی کل هارد دیسک را پاک کند و خودش را نصب. به پله بعدی نگاه کنید:



در اینجا هارد دیسک مورد استفاده را انتخاب کرده ایم. اینجا تقریبا خطرناک ترین جا برای کسی است که دقیقا از کاری که می کند سر در نمی آورد چون اگر روی این هارد دیسک سیستم عامل یا اطلاعاتی از قبل موجود باشد، ممکن است با انتخاب گزینه اشتباه آن ها را از دست بدهید. اما بعد از این همه چیز ساده است.

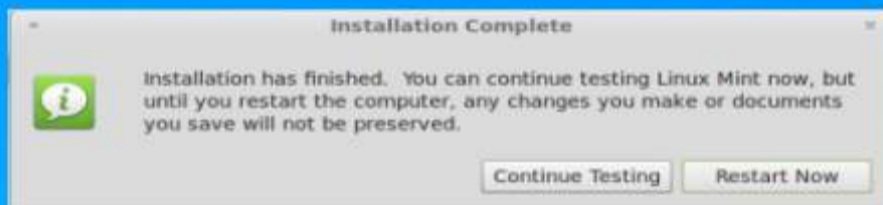


برای پیگیری مراحل نصب کافی است بر روی آیکون نصب که به شکل یک سی دی نشان داده شده کلیک کنیم. اول زبان:

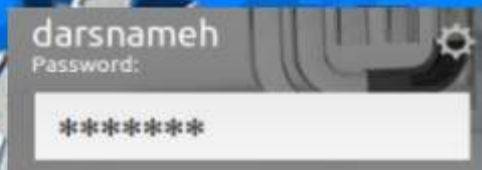
اگر در تصاویر دقیق شده باشید دیده اید که در تمام طول این مدت سیستم در حال نصب بوده. نوار نمایش دهنده میزان پیشرفت کار، هنوز هم در حال جلو رفتن است ولی دیگر سوالی برای پرسیدن باقی نمانده، پس چند اسلاید در مورد قابلیت های لینوکس مینت دیده می شود:



پس از پایان مراحل نصب، سیستم به شما اطلاع می دهد که زمان ری بوت (Reboot) فرا رسیده است. شاید برایتان جالب باشد که کل مراحل نصب در صورتی که به اینترنت متصل نباشید و سیستم تلاش نکند خودش را آپدیت کند، بیشتر از ده پانزده دقیقه طول نمی کشد که این زمان شامل نصب آفیس، براوزری مانند فایرفاکس، برنامه های گرافیکی، برنامه های پخش موسیقی و چت و غیره است.



بعد از ری بوت و پس از جدا کردن ابزار نصب (مثلا درآوردن سی دی از درایو) کامپیوتر با لینوکس تازه نصب شده، بوت خواهد شد و بعد از چند ثانیه به اینجا خواهید رسید که سیستم از شما می خواهد با یوزر و پسوردی که تعریف کرده اید به سیستم وارد شوید. در اینجا پسورد را وارد می کنید:



حالا به سیستم وارد شده ایم:



در پنجره بالا کشور را انتخاب کرده ایم و در مرحله بعدی به خاطر انتخاب ایران، سیستم به ما زبان فارسی را برای رابط کاربری پیشنهاد می دهد. ما رابط استاندارد انگلیسی را ترجیح می دهیم پس آن را مانند تصویر زیر عوض می کنیم:



در قدم بعدی که اینجا می بینید، لازم است مشخصات کاربری را وارد کنیم. چیزهایی مانند اسم کاربر، اسم این کامپیوتر و پسورد مورد استفاده کاربر.





و برای خاموش کردن سیستم تا جلسه بعد، از آن یکی گوشه عمل کنید:



خلاصه

دیدید که نصب لینوکس سخت نیست. تصوراتی مربوط به پانزده سال قبل وجود دارد که برای نصب کردن یک لینوکس باید حرفه ای باشید در حالی که اصلاً اینطور نیست. تقریباً نصب هر گنو/لینوکسی به این شکل است:

کامپیوتر را با سی دی زنده بوت می کنید. روی آیکون نصب کلیک می کنید و مرحله به مرحله جلو می روید. احتمالاً سیستم حین نصب از شما در مورد مکان جغرافیایی (محدوده زمانی)، نام کاربر، پسورد و محل نصب لینوکس سوالاتی خواهد پرسید و بعد از اتمام از شما خواهد خواست با درآوردن سی دی، کامپیوتر را یکبار دیگر بوت کنید. احتمالاً در نیم ساعت هر کسی که حداقلی از کامپیوتر آگاهی داشته باشد، می تواند یک لینوکس را نصب کند.

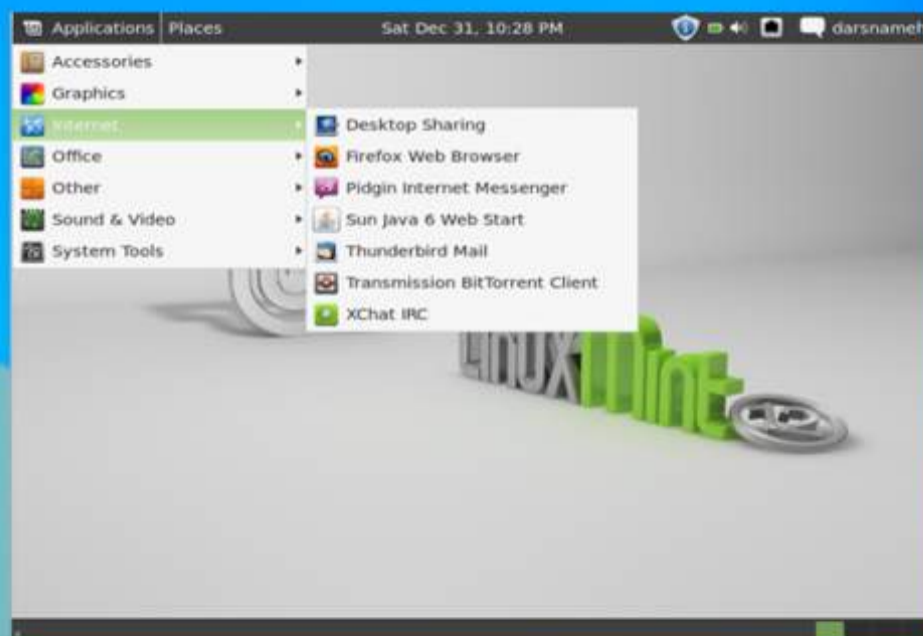
اما لینوکس دنیایی است که هر چقدر از آن بیشتر بدانید راحت تر، حرفه ای تر و سریع تر کار می کنید. بزرگترین خطر نصب لینوکس انتخاب «محل نصب» است. وقتی می خواهید لینوکس خود را کنار ویندوز نصب کنید، فقط یک انتخاب اشتباه می تواند منجر به پاک شدن کامل ویندوز شود. یا مثلاً یک حرفه ای می داند که اکثر توزیع ها در زمان نصب در صورت پیدا کردن اینترنت تصور می کنند این اینترنت سریع است و سعی می کنند خودشان را آپدیت کنند ولی در صورتی که این اینترنت به اندازه کافی سریع نباشد می تواند به راحتی یک نصب بیست دقیقه ای را تبدیل به یک نصب چهار ساعته کند. بی بهره است در پروسه نصب اینترنت سیستم قطع باشد.



همانطور که می بینید توزیع گنو/لینوکس مینت بعد از اولین لاگین کاربر، یک منوی راهنما به وی نشان می دهد. بعد از برداشت تیک «هر بار این را نشان بده (Show this dialog at startup)» بر روی Close کلیک می کنیم و به دسکتاپ سیستم می رسیم:



تبریک می گویم! شما مراحل نصب یک لینوکس را تمام کرده اید. برای رسیدن به منوها می توانید از این قسمت وارد شوید:



مرکزی کتابخانه اصفهان شهرداری

مرکز اطلاع رسانی
Information Center

Municipality



در مصاحبه با مجید سلامت می خوانیم:

**گنو لینوکس یک سیستم عامل نیست!
بیشتر یک تفکر و یک ایدئولوژی هست!**



آفلاین : سوال بعدی رو خدمتون عرض میکنم. مسلما وقتی که صحبت از برنامه به صورت متن باز میشه ذهن به سمت قضیه مالی معطوف میشه. جامعه متن باز چه راه کاری برای این مسئله داره؟ بالاخره برای این نرم افزار چندین ساعت وقت و تفکر گذاشته شده.

وقتی که نرم افزار آزاد شروع کرد به فعالیت یک مشکلی که دقیقا داشت همین کلمه free software بود. در آمریکا معنی کلمه free تقریبا معنی مجانی میده. البته فقط معنی مجانی بودن را القا میکنه ولی داخل کشور های دیگه مجانی در مقابل آزاد متفاوت هستش به همین دلیل بزرگ های گنو لینوکس اومدند جمع شدند و کلمه open source رو پیشنهاد دادند و گفتند که شما میتونید نرم افزاری که ارائه میدید اوپن سورس باشه و در قبالتش هم پول دریافت کنید و این هیچ مشکلی نداره یعنی شما میتونید از نرم افزاری که تولید کردید پول دریافت بکنید ولی سورسش رو هم به طرف مقابل برای اطمینان یا هر چیز دیگه بدید. این آزادی هست اگر شما سورس نرم افزارتون رو در اختیار بذارید. اما دید گاه های در آمد زایی نرم افزار آزاد شاید بیشتر از راه ساپورت و یا از راه چیز هایی که نیاز بعدی معمولا (مثل نرم افزار های مدیریت محذرا مثل جوملا ، ورد پرس و ... که اینا سورس رو به صورت رایگان میدند و در آمد زایشون از ارائه خدمات مثل هاست و غیره هست) و یا آموزش هست که از این روش ها شاید بیشتر داخل داخل سیستم عامل گنو لینوکس و نرم افزار های آزاد کسب در آمد میشه.

آفلاین : ایران در کجای این راه قرار داره؟ آیا هم سو با برنامه های جهانی هست؟

فکر میکنم یکم عقبتر باشیم ولی رشدش خوب بوده یعنی شاید بشه گفت باینری داره. استفاده از سیستم عامل گنو لینوکس داره رشد پیدا میکنه و کلا لینوکس تنها تبلیغاتش یوزر به یوزر (کاربر به کاربر) انتقال پیدا میکنه و شما هیچ وقت به صورت تبلیغات گسترده مثل تبلیغات تلویزیونی و از این دسته تبلیغات هیچ وقت لینوکس رو نمیبینید. یک یوزر لینوکس رو استفاده میکنه خوشش میاد و اطلاعاتش رو در اختیار بقیه قرار میده کلا رشد سیستم عامل گنو لینوکس و نرم افزار آزاد به این روش هست که ایده رو در اختیار بقیه قرار میدن ، کد رو در اختیار بقیه قرار میدند تفکر رو در اختیار بقیه قرار میدند. به قول جرج برنارد شاو که میگه اگر من یک سیب داشته باشم شما هم یک سیب داشته باشید سیب هامونو با هم عوض کنیم همچنان ما یک سیب داریم اما اگر من یک ایده داشته باشم شما هم یک ایده داشته باشید اگر ایده ها رو با هم عوض کنیم هرکدوم ۲ ایده داریم.

آفلاین : به نظر شما به چه اندازه آینده متن باز در ایران روشنه؟ یک مقدار سخت هست گفتنش ولی اگر متن باز و نرم افزار آزاد رشد بکنه جای پیشرفت خیلی خیلی زیاد تر داره، برای اینکه برای ما که شاید از این راه یک مقدار عقب باشیم از کشور های دیگه اگر بخوایم در زمینه close فعالیت بکنیم به این راحتی به کشورهای دیگه نخواهیم رسید ولی در زمینه ی نرم افزار آزاد قضیه کاملا متفاوت هست ما میتونیم از تجربه های نخبگان این فن استفاده بکنیم.

آفلاین : آقای سلامت ممنون از این که وقت تون رو به ما دادید تا بدرنیم با هم یه گپ دوستانه داشته باشیم. خواهش میکنم در خدمت هستیم .

آفلاین : آقای سلامت لطفا خودتون رو برای خوانندگان مجله آفلاین معرفی کنید.

من مجید سلامت هستم متولد ۵ بهمن ۵۹ در حال حاضر مدیر گروه کاربران لینوکس اصفهان هستم فکر میکنم ۸ سالی باشه که از لینوکس به عنوان سیستم عامل پیش فرض استفاده میکنم.

آفلاین : مرسی، مستقیم به سراغ سوالاتم میرم. چی شد که به سمت لینوکس اومدید؟

رشته من کامپیوتر نبود، در حقیقت الکترونیک بود ، فارغ التحصیل که شدم داخل یکی از شرکت های بزرگ اصفهان در قسمت نیروگاهش مشغول به کار بودم ولی زیاد الکترونیک منو راضی نمیکرد. تصمیم گرفتم تغییر رشته بدم البته داخل دانشگاه با میکروپروسسورهای Z8۰ که کار میکردم از برنامه نویسی خیلی خوشم اومد ، البته اونموقع با ماشین کد مینوشتیم بعد اسمبلی و بعد هم C. با برنامه نویسی به صورت نرم افزار، سخت افزار و میکرو کنترلر آشنا شده بودم و این علاقه باعث شد که پیام به سمت کامپیوتر و داخل مرکز NIIT ثبت نام کردم که داخل ترم اول به ما BASH رو یاد میدادند مربوط به لینوکس و اونجا بود که با لینوکس به صورت جدی آشنا شدم و از استاد یک سی دی ناپ ایکس گرفتم که وقتی به صورت لایو اومد بالا ازش خوشم اومد و از تفکرش خوشم اومد و کلا با تفکر گنو لینوکس آشنا شدم و کلا دیدم وسط دریای گنو لینوکس دارم زندگی میکنم.

آفلاین : دقیقا چه نیازی به نرم افزار آزاد هست؟

نرم افزار آزاد به خاطر اینکه که شما به سورس نرم افزار دسترسی دارید دست شما برای کار های دیگه باز تره همچنین اطمینان شما نسبت به اون نرم افزار خیلی بیشتره و بومی سازی نرم افزار مجددا خیلی بهتره. مثلا داخل سیستم عامل میکروسافت ویندوز هنوز هم که هنوز ما به صورت پیش فرض از کیبرد استاندارد فارسی که سالها پیش بنیاد گذاشته شده استفاده نمیشه ولی فکر میکنم هفت هشت سالی میشه که داخل گنو لینوکس کیبرد استاندارد به صورت پیش فرض روی سیستم عامل استفاده میشه و این به این دلیل هست که سیستم عامل سورسش باز هست و ما خودمون بهش کیبرد استاندارد فارسی رو اضافه کردیم در صورتی که داخل سیستم عامل ها و یا نرم افزار های کلوز (بسته) واقعا توانایی انجام این کار رو ندارید.

آفلاین : لطفا از سختی راه بگید ، از اینکه این راه رو انتخاب کردید راضی هستید ؟

البته که راضی هستیم ، به این دلیل که صرفا گنو لینوکس یک سیستم عامل نیست بیشتر میشه گفت یک تفکر و یک ایدئولوژی هست و اگر شما این ایدئولوژی رو از بالا درک بکنید همه جا داخل زندگی میتونه کمکتون کنه. در حقیقت سیستم عامل گنو لینوکس نگاه متفاوت کردن به همه ی مسائل رو به شما یاد میده و من از این بابت خیلی خوشحالم.



آفلاین : لطفا کمی در مورد برنامه های گروه کاربران لینوکس اصفهان توضیح بدید.

برنامه های ما طبق همون چیزی که سال اول تصمیم گرفتیم پیش میره یعنی اشاعه بیشتر و بیشتر فرهنگ استفاده از سیستم عامل گنو لینوکس و نرم افزار آزاد داخل اصفهان. ما یک فعالیتی رو شروع کردیم که میخوایم گروه کاربران لینوکس اصفهان رو تبدیل کنیم به یک ngo و اگر این شرایط پیش بیاد میتونیم یک بودجه ای رو از استانداری اصفهان بگیریم و بدین ترتیب فعالیت های ما یک مقدار سازمان یافته تر و رسمی تر میشه.

آفلاین : باز هم مسئله مالی... آیا شما از ارگان خاصی حمایت میشید؟ در حال حاضر از لحاظ ساپورت مالی نه، ولی سازمان فرهنگی تفریحی اصفهان از لحاظ دیگه ما رو حمایت میکنه، مثلا همین که مکانی رو داخل کتابخانه مرکزی در اختیار ما قرار داده که ما جلسات رو اونجا برگزار کنیم خودش حمایت خیلی خوبیه که شاید لاگ های سایر استانها و شهر های دیگه این ساپورت رو نداشته باشند. و همچنین برای برگزاری همایش ها معمولا از طرف شرکت های اصفهان، شرکت های کامپیوتری اصفهان و دانشگاه حمایت میشیم. حمایت مادی مستقیم نیست مثلا مکان در اختیار ما قرار میدند که ما بتونیم همایش های خودمون رو برگزار کنیم.

آفلاین : تعدادی کلمه مطرح میکنم شما اولین کلمه ای که به ذهنتون میرسه رو مطرح کنید.
چشم (با خنده)

آفلاین : ماکروسافت
انحصار

آفلاین : خدا
روت

آفلاین : کتاب
دوست خوب

آفلاین : لینوکس
گنو لینوکس

آفلاین : دوست
دوست...؟ دوست...!

آفلاین : آقای اسلامی فر
دوست بسیار خوب من

آفلاین : دشمن
باعث پیشرفت

آفلاین : آینه
نماینگر عیب ها

آفلاین : اگر اجازه بدید بحث رو به سمت دیگه ای هدایت کنیم. لطفا بیشتر در مورد گروه کاربران لینوکس اصفهان توضیح بدید. گروه کاربران لینوکس اصفهان سال ۸۶ طی یک هماهنگی که داخل سایت تکنو تاکس انجام شد بچه های اصفهان دور هم جمع شدند و فکر میکنم ۱۵ نفری بودیم که گروه کاربران لینوکس اصفهان رو تشکیل دادیم. هدف ما ترغیب کاربران اصفهانی در استفاده از نرم افزار آزاد و سیستم عامل گنو لینوکس به جای نرم افزار های بسته و سیستم عامل میکروسافت بود.

آفلاین : رویکرد لاگ اصفهان برای همه گیر شدن لینوکس چی هست؟

در حقیقت یک گروهی هستیم که اشاعه و فرهنگ استفاده از نرم افزار آزاد رو داخل اصفهان ترویج میدیم. و به بقیه کمک میکنیم تا خودشون رو داخل این مسیر پیدا کنن. داخل این راه ورود افرادی که با گنو لینوکس آشنایی ندارند در لحظه اول شاید سخت باشه ولی مکان لاگ یک جایی هست که میتونند مشکلاتشون رو سریعتر حل بکنند.

آفلاین : آیا از استقبال مردم اصفهان از فرهنگ متن باز راضی هستید؟

نسبت به فعالیت خودمون همیشه گفت بله راضی هستیم. برای این که فعالیتی که ما کردیم تقریبا نتیجه ی اون خوب بوده و افراد خیلی زیادی در این مدت به سمت گنو لینوکس اومدند و همچنین کار پیدا کردند، یه تخصصی اینجا یاد گرفتند و الان داخل شرکت های مختلف مشغول کار تخصصی هستند و باعث اون تقریبا همیشه گفت گروه کاربران لینوکس اصفهان هست که اینها رو با نیازها آشنا کرده.

آفلاین : در حال حاضر چند نفر در گروه کاربران لینوکس اصفهان فعالیت دارند؟

گروه کاربران لینوکس اصفهان چون یک مکانی نیست که برای شخصی درآمد زایی داشته باشه، ورودی خروجی زیادی داریم معمولا افراد میان یاد میگیرند و جذب شرکت های مختلف میشن. ولی به صورت معمولی بین ۵۰ تا ۷۰ نفر عضو ثابت رو داره.

آفلاین : گروه کاربران لینوکس اصفهان چه ویژگی های منحصر به فردی نسبت به انجمن های سایر استان ها دارد؟

یکی از محاسنی که گروه کاربران لینوکس اصفهان داره و بقیه گروه های کاربری ندارند اینه که گروه کاربران لینوکس اصفهان از لحظه شروع تا الان به صورت پیوسته فعالیت داشته، یعنی هیچ موقعی نبوده که تعطیل بشه و تمام جلسات به طور منظم اجرا شده. همچنین ما یک مکان ثابتی دارم که از طرف سازمان فرهنگی تفریحی شهرداری در اختیار ما قرار گذاشته شده که ما همیشه اینجا جلسات ثابتمون برگزار میشه و شاید بشه گفت مهمترین ویژگیش پیوسته بودن جلسات گروه کاربران لینوکس اصفهان بوده.





آفلاین: مجید سلامت

کسی که تلاش میکنه بهتر باشه و نگاه متفاوت به همه چیز داشته باشه

آفلاین: برنامه نویسی لذت

آفلاین: من!
جزئی از ما (با خنده)

آفلاین: مجله آفلاین
اگر آنلاین بمونه خیلی خوبه (با خنده)

آفلاین: در آخر اگر صحبت خاصی مونده که مطرح نشده در خدمت شما هستیم.

پیشنهاد میکنم کسانی که در زمینه کامپیوتر فعالیت میکنند حتما سیستم عامل گنو لینوکس رو امتحال کنند و با رویکردش آشنا بشند و اگر کارهای برنامه نویسی میکنند واقعا بهشت برنامه نویسی ها گنو لینوکس هست و حتما ازش استفاده کنند. گنو لینوکس صرفا استفاده دسکتاپ نداره میشه گفت ۹۲ درصد سوپر کامپیوترها لینوکس هستند و بالای ۷۰ درصد از سرورها لینوکس هستند و داخل دستگاههای هوشمند مثل موبایل ها و تبلت ها خیلی استفاده میشه. البته لینوکس نه گنو لینوکس. این رو حتما تست بکنید بشیون نمیشید. کسانی هم که تخصص ندارند و از کامپیوتر به صورت معمولی استفاده میکنند اگر میخوانند از شر ویروس ها واقعا خلاص بشند میتونند به عنوان یک کاربر معمولی از لینوکس بدون ترس و وحشت از ویروس و دردسرهای ویندوز از سیستم عامل گنو لینوکس استفاده کنند.

مصاحبه: سعید محبی

عکاس: حامد حاتمی

ویرایش: میلاد جعفری





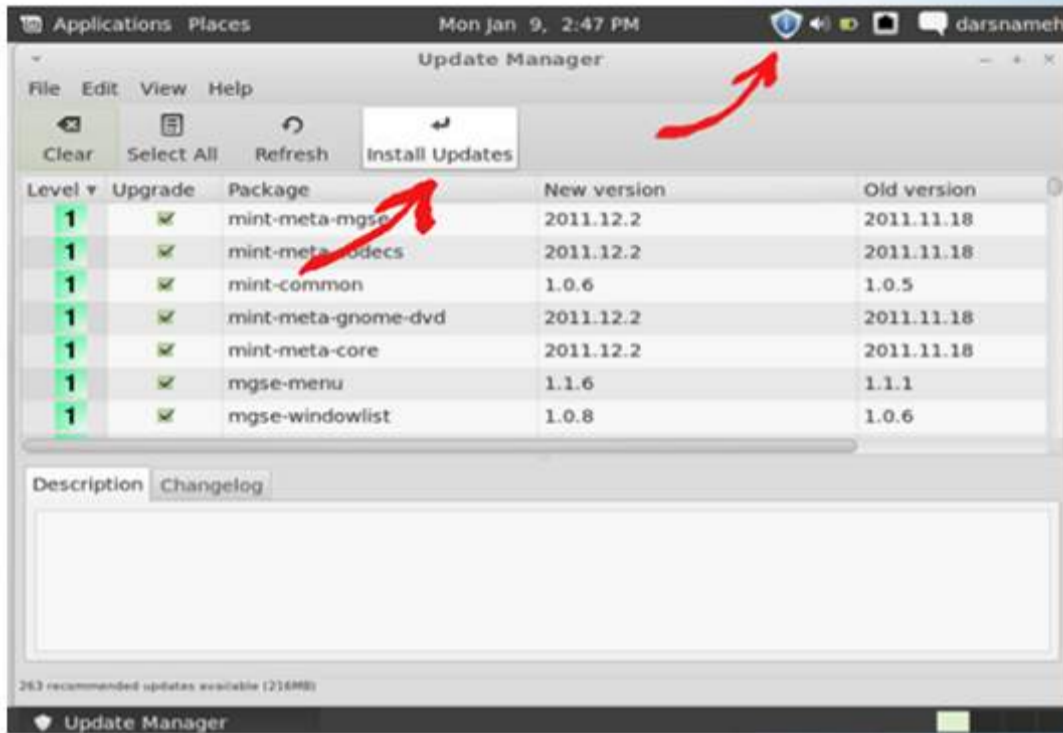
تو هم ادیسون باش!
به خدا توکل کن و
دوباره تلاش کن ...

با شلاق اراده می توان اسبی وحشی
و سرکش را رام کرد. راسین



راهنمای عمومی در لینوکس

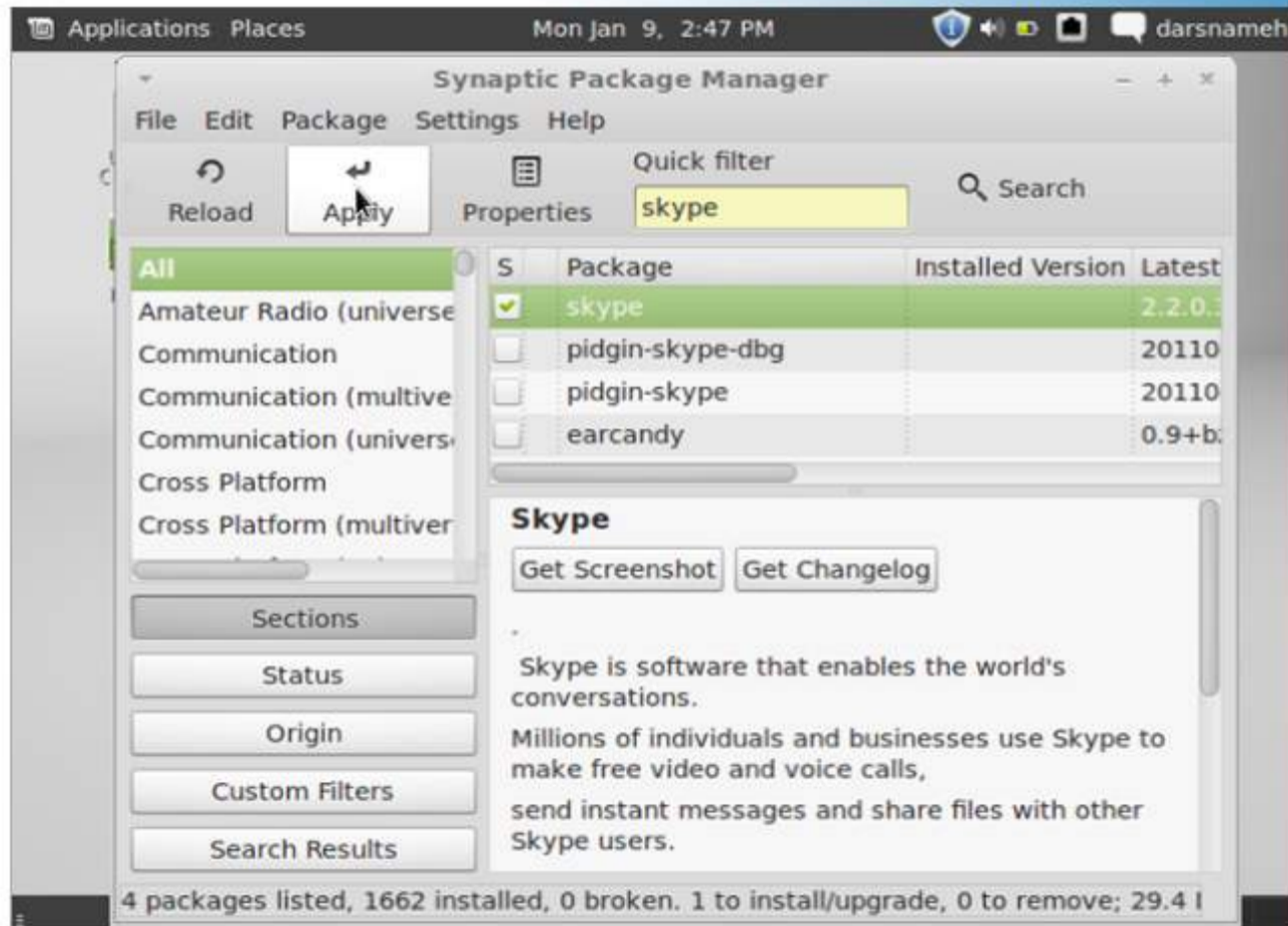
حالا که یک توزیع گنو/لینوکس را دانلود کرده و روی هارد خود نصب کرده ایم، وقت آن شده تا چرخی در آن بزنیم و با محیط گرافیکی و تنظیمات عمومی این سیستم عامل تا حدی آشنا شویم. توجه کنید که هدف ما یاد گرفتن راه حل کارها نیست بلکه دیدن محیط کاری لینوکس است. توزیعی که ما در اینجا نصب کرده ایم، مینت (Mint) نام دارد که یک نسخه منشعب شده از توزیع اوبونتو و کاملاً مناسب برای استفاده بر روی سیستم های دسکتاپ است. مثل هر توزیع دیگر لینوکس، به روز رسانی یکی از اصلی ترین قدم های بعد از نصب است. آیکن مشخص شده در شکل زیر به شما می گوید که سیستم نیاز به آپدیت دارد و با فشردن آن و دادن پسورد و انتخاب Install Updates به روز رسانی سیستم شروع می شود.



حالا باید چند دقیقه ای منتظر آپدیت شدن سیستم بمانیم، بگذارید در مورد افسانه ای اشتباه در دنیای لینوکس صحبت کنیم که می گوید حذف و نصب برنامه در این سیستم ها سخت است و نیاز به مهارت فنی بالا یا استفاده از خط فرمان (Command Line) دارد. این درست نیست.

تقریباً تمام توزیع های لینوکس برنامه ای مستقل دارند که می توان از طریق آن برنامه های مورد نظر را به سیستم اضافه یا از آن حذف کرد؛ اینکار بر خلاف ویندوز از یک محل کنترل مرکزی انجام می شود. خوشبختانه اخیراً سیستم عامل های موبایل مانند اندروید و آی.او.اس و همینطور سیستم عامل مک.او.اس.ده این مفهوم «منابع نرم افزاری» را به سیستم های خود اضافه کرده اند و در نتیجه «منابع نرم افزاری» دیگر مفهومی ناآشنا نیستند.

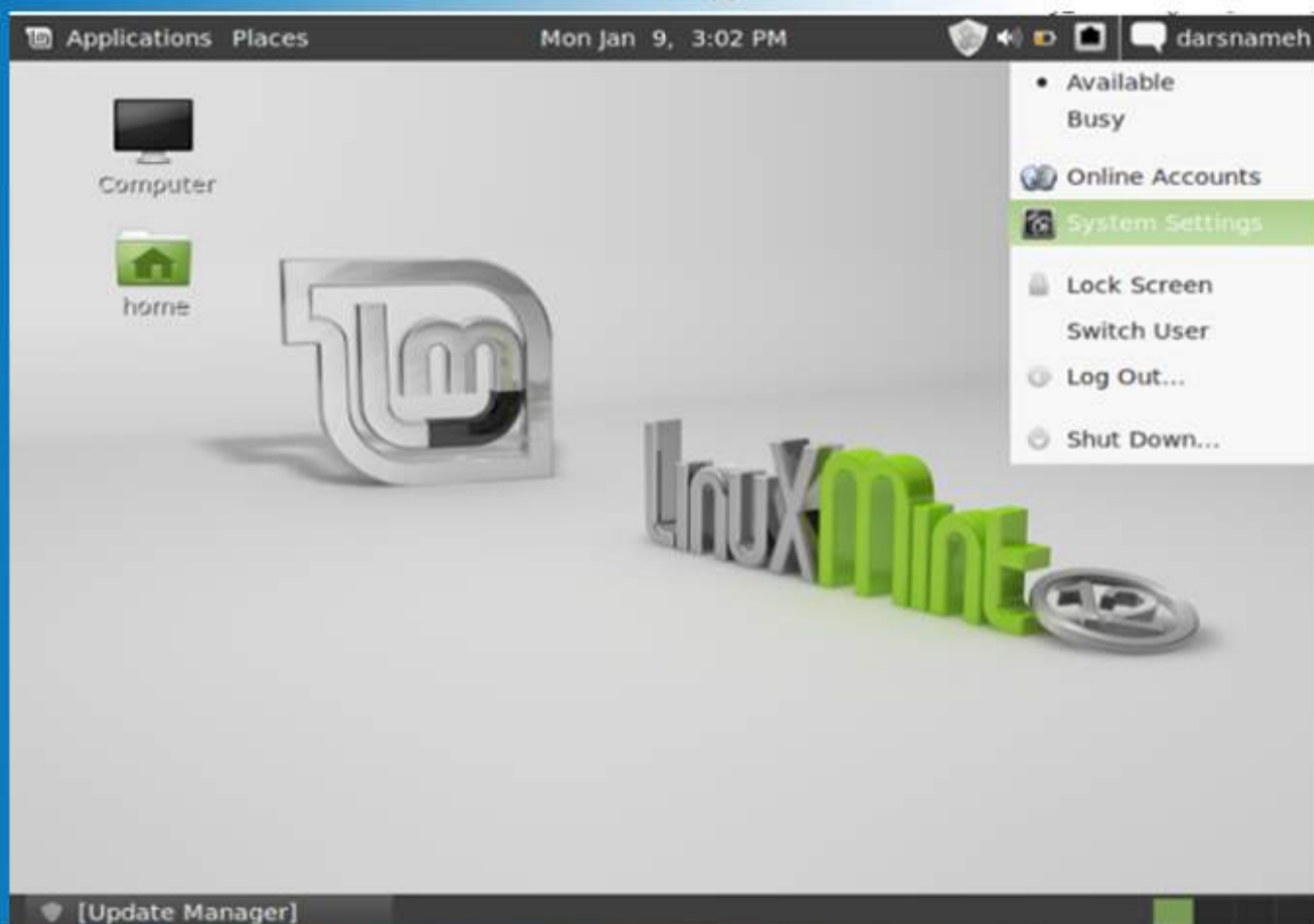
این سیستم ها (که ریپوزیتوری یا منابع نرم افزاری نامیده می شوند)، فهرست های بزرگی هستند از حجم زیادی برنامه قابل نصب بر روی سیستم شما. مثلاً اگر بخواهیم در همین لحظه برنامه چت اسکایپ را روی سیستم نصب کنیم کافی است وارد برنامه مدیریت نرم افزارها شویم، Skype را جستجو کنیم و با زدن تیک کنار آن و Apply کردن، به سیستم بگوییم که آن را از روی منابع نرم افزاری گنو/لینوکس مینت نصب کند. چند دقیقه بعد این برنامه دانلود شده و به شکل خودکار نصب خواهد شد:



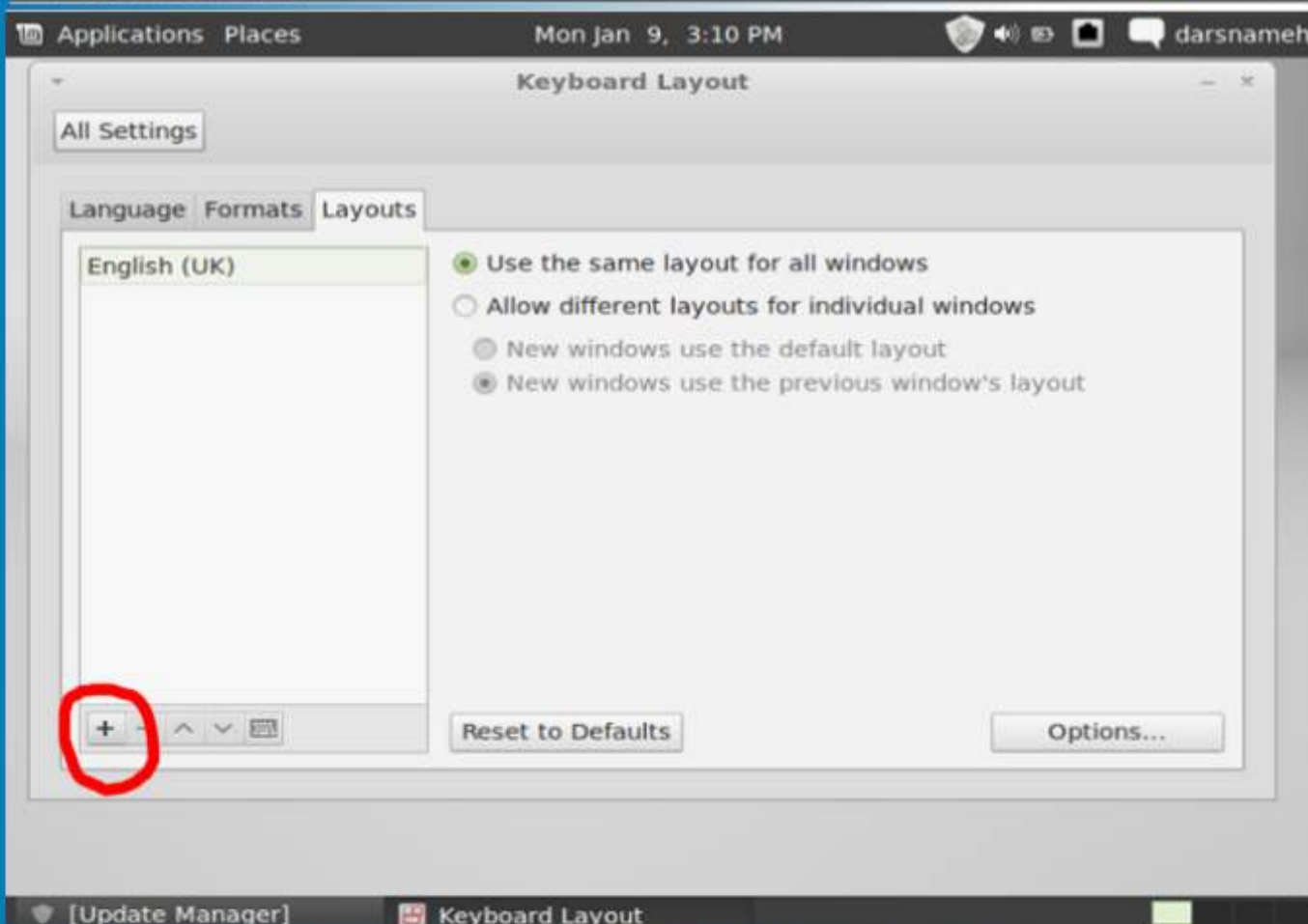


می بینید که این سیستم عملاراحت ترین روش ممکن برای نصب برنامه است و یکی از تفاوت های توزیع ها هم در اینجاست که چه حجمی برنامه در منابع آنلاین آنها موجود است. در حال حاضر بیشترین تعداد برنامه موجود در ریپوزیتوری ها مربوط به توزیع Debian و Arch است که اولی با داشتن فرزندی مانند Ubuntu برای استفاده بی دردسر نیز بهینه سازی شده است. در ضمن به این دقت کنید که این سیستم باعث می شود سیستم عامل نگاه جامعی بر روی همه برنامه های نصب شده داشته باشند و در صورت نیاز بتواند به شما اطلاع بدهد که چه برنامه ای نیاز به بروزرسانی دارد و غیره.

حالا که سیستم مدیریت بسته گنو/لینوکس را دیده ایم و سیستم هم در حال آپدیت شدن است، بد نیست علی الحساب امکان تایپ فارسی را در سیستم خود فراهم کنیم. فرض کنیم اصولا نمی دانیم چطور باید اینکار را بکنیم پس از بدیهی ترین راه ممکن شروع می کنیم: نگاه انداختن به منوها که به سرعت ما را به گزینه صحیح که System Setting (تنظیمات سیستم) است می رساند:



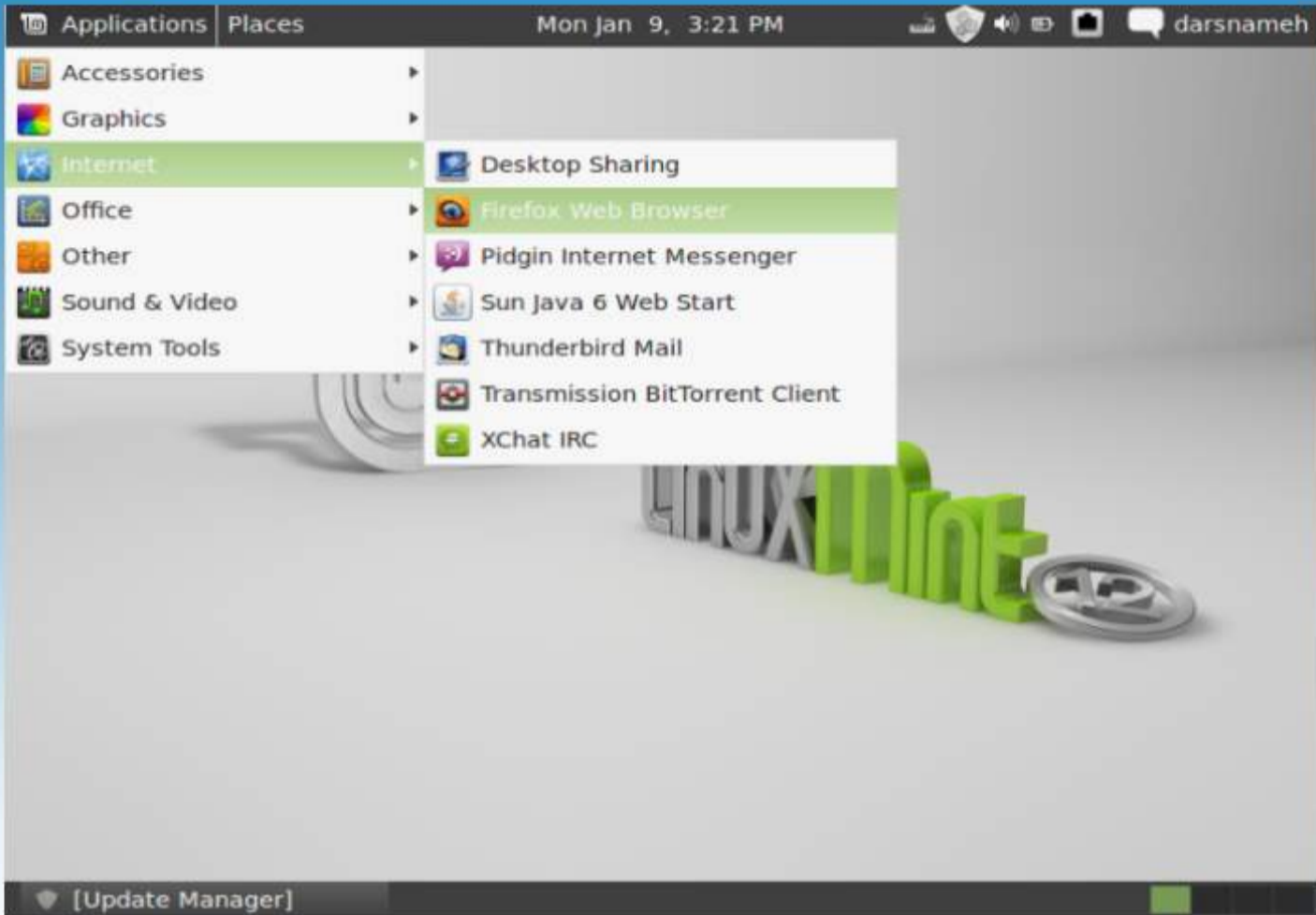
با فشردن آن پنجره ای ظاهرا می شود که حاوی بخش بزرگی از تنظیمات عمومی سیستم است. ما به دنبال فارسی کردن صفحه کلید هستیم پس کافی است روی Keyboard Layout (چینش صفحه کلید) کلیک کنیم و بعد از انتخاب برگه (Tab) مربوط به Layout به این بخش از تنظیمات برسیم: (شکل زیر)



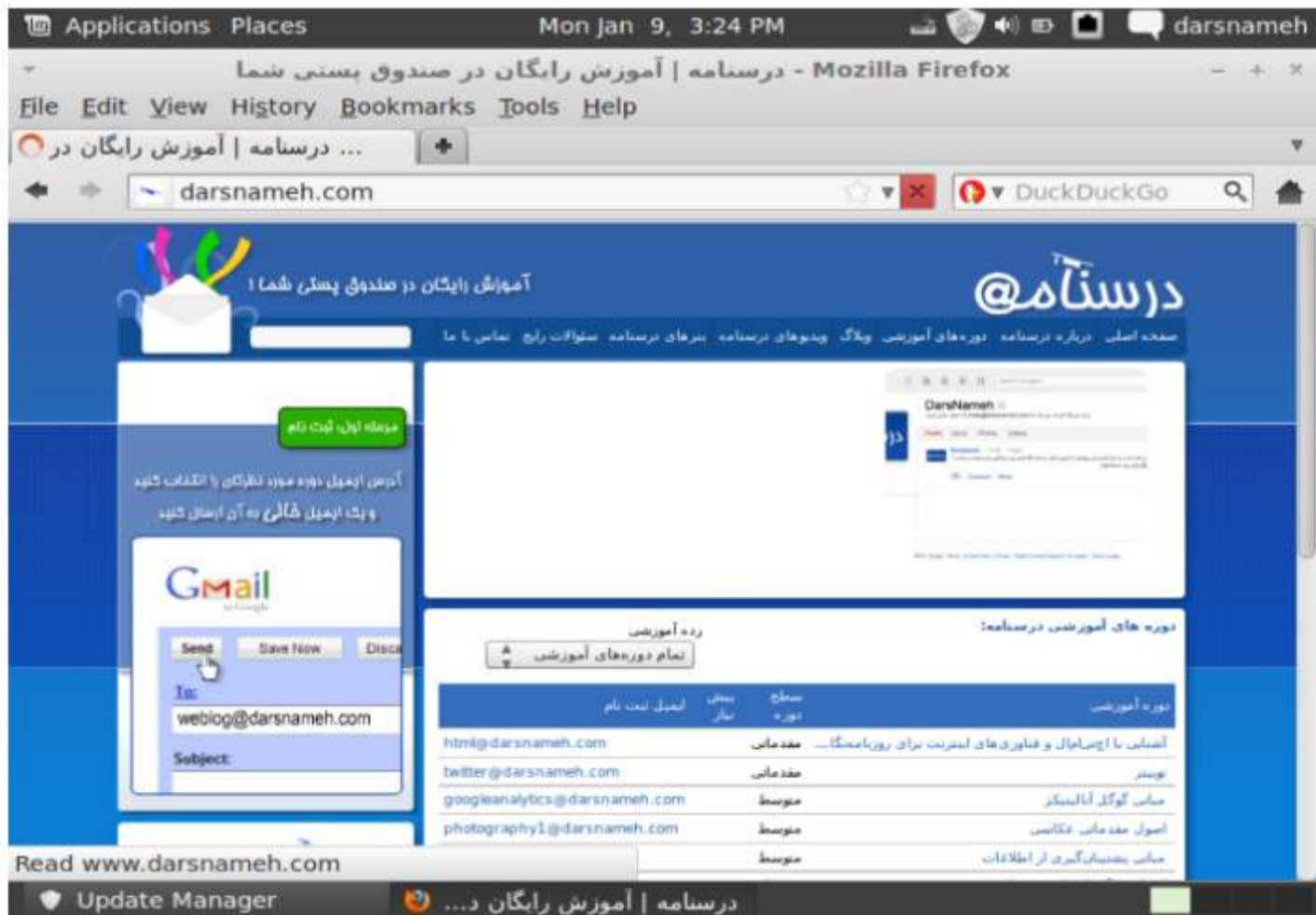
می بینید که در شکل روبرو تنها صفحه کلید انگلیسی انتخاب شده پس ما با فشار دادن علامت + می گوئیم که می خواهیم یک Layout به چینش های صفحه کلید مورد استفاده اضافه کنیم. با انتخاب Persian و فشار دادن Add، صفحه کلید فارسی به صفحه کلید انگلیسی اضافه می شود. اما چطور باید بین آنها سوییچ کنیم؟ اینکار منطقا باید در بخش Option امکان پذیر باشد پس آن کلید را فشار می دهیم. چیزی که من به دنبال آن هستم کلید مربوط به تغییر لی آوت های مختلف کیبورد است و می بینید که بعد از باز کردن آن بخش، کنار Alt+Shift تیک زده ام.



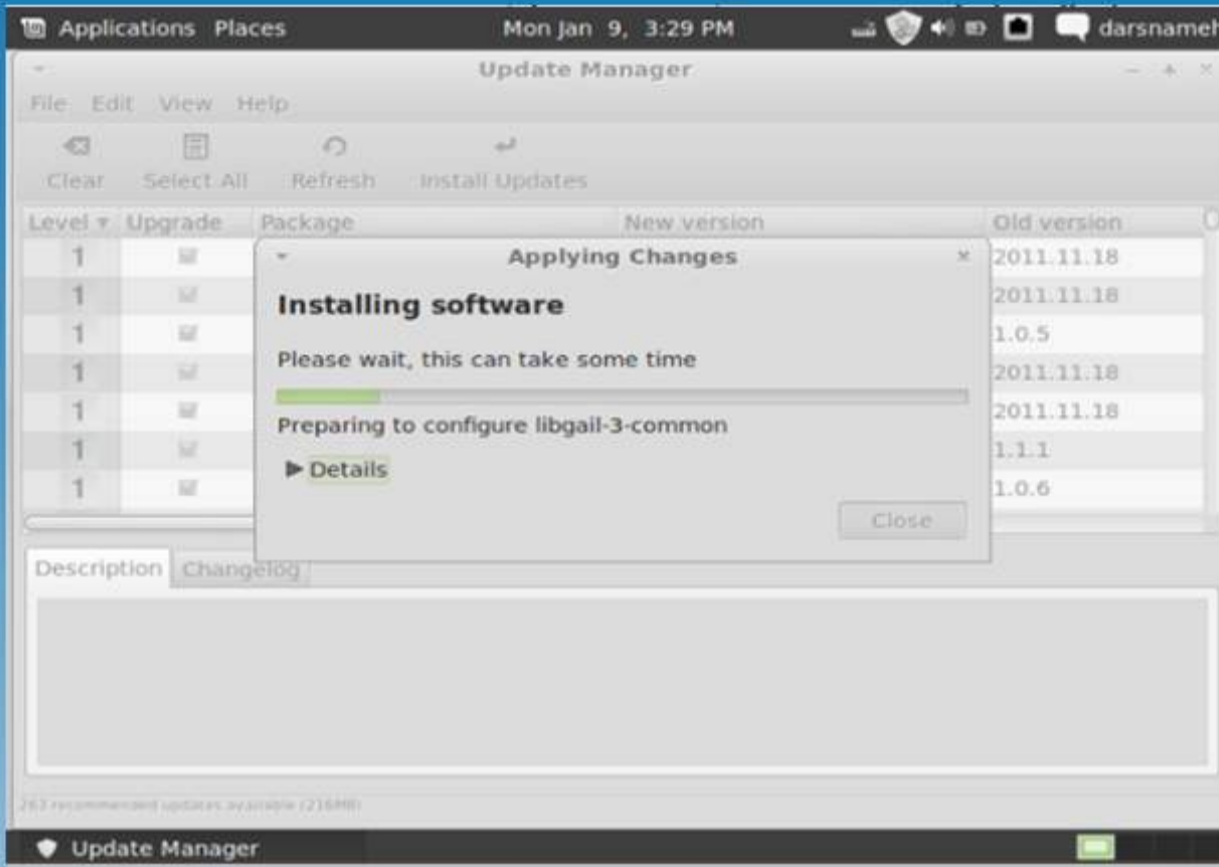
حالا که صفحه کلید را فارسی کرده ایم، اجازه بدهید سری هم به اینترنت بزنیم. منطقاً می خواهیم اینترنت را با یک مرورگر بچرخیم، پس از منوی بالایی در بخش Internet، به دنبال یک مرورگر وب می گردیم و Firefox را کشف می کنیم:



با کلیک روی آن و رفتن به سایتی مثل درسنامه به چنین چیزی خواهیم رسید:



بگذارید با زدن Alt+Tab یا کلیک کردن روی پنجره کوچک شده آپدیت سیستم، نگاهی به آن بندازیم:



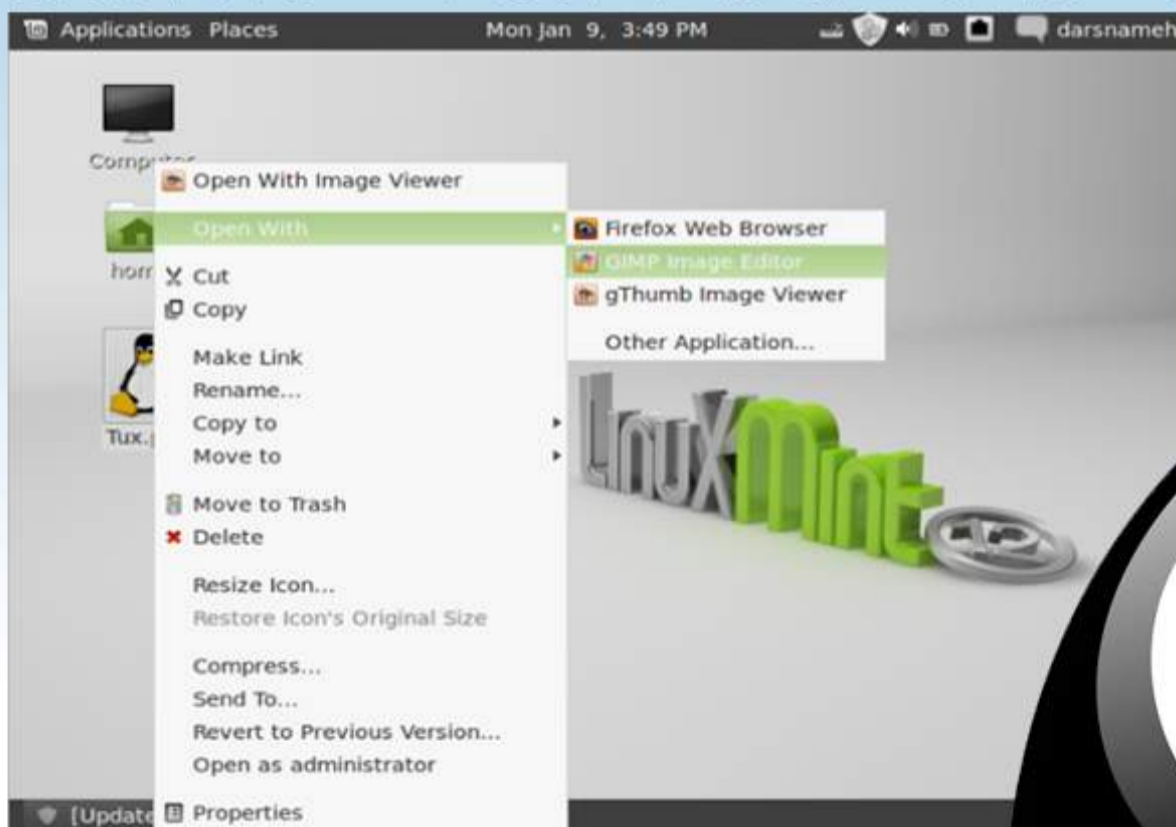
همانطور که می بینید بسته های مورد نیاز کاملاً دانلود شده و سیستم در حال آپدیت شدن است. یعنی حالا سیستم شما دارد هر بسته قدیمی که نسخه جدیدتری از آن وجود دارد را ارتقا (Upgrade) می دهد. اینکار با رفع باگ ها، پیچ کردن مشکلات امنیتی، بهبود سرعت سیستم و افزودن قابلیت های جدید به آن باعث تجربه بهتری در استفاده از سیستم عامل و برنامه ها خواهد شد.

راستش را بخواهید اکثر لینوکسی ها معتاد به آپدیت هستند و دائماً چک می کنند تا ببینند آیا یکی از برنامه هایی که از آن استفاده می کنند آپدیت شده است یا نه و در صورت دیدن آپدیت احساس می کنند که زندگی شان مطمئناً از چند ساعت قبل بهتر شده است!

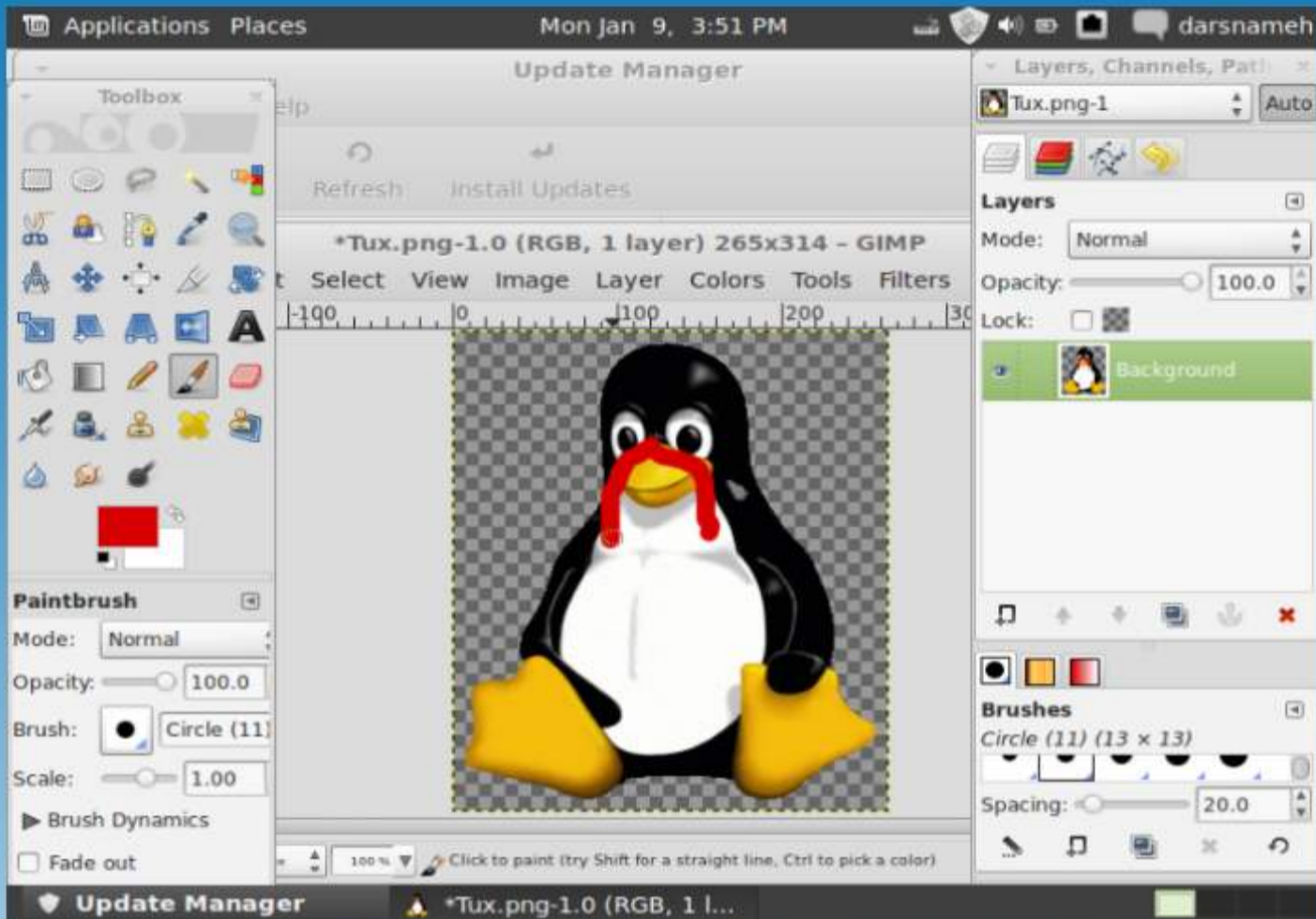
تا سیستم در حال آپدیت است این را هم

بگوییم که سیستم پیش فرض مینت شما، برنامه های زیادی دارد. همان یک ربع یا بیست دقیقه که صرف نصب آن کرده اید یک مرورگر وب، یک برنامه ایمیل خوان، برنامه چت، مجموعه آفیس (به نام لیبره آفیس)، برنامه ادیت تصاویر به نام گیمپ (Gimp) و انواع برنامه های پخش موسیقی و نوشتن روی دی وی دی و... را روی سیستم خود نصب کرده اید.

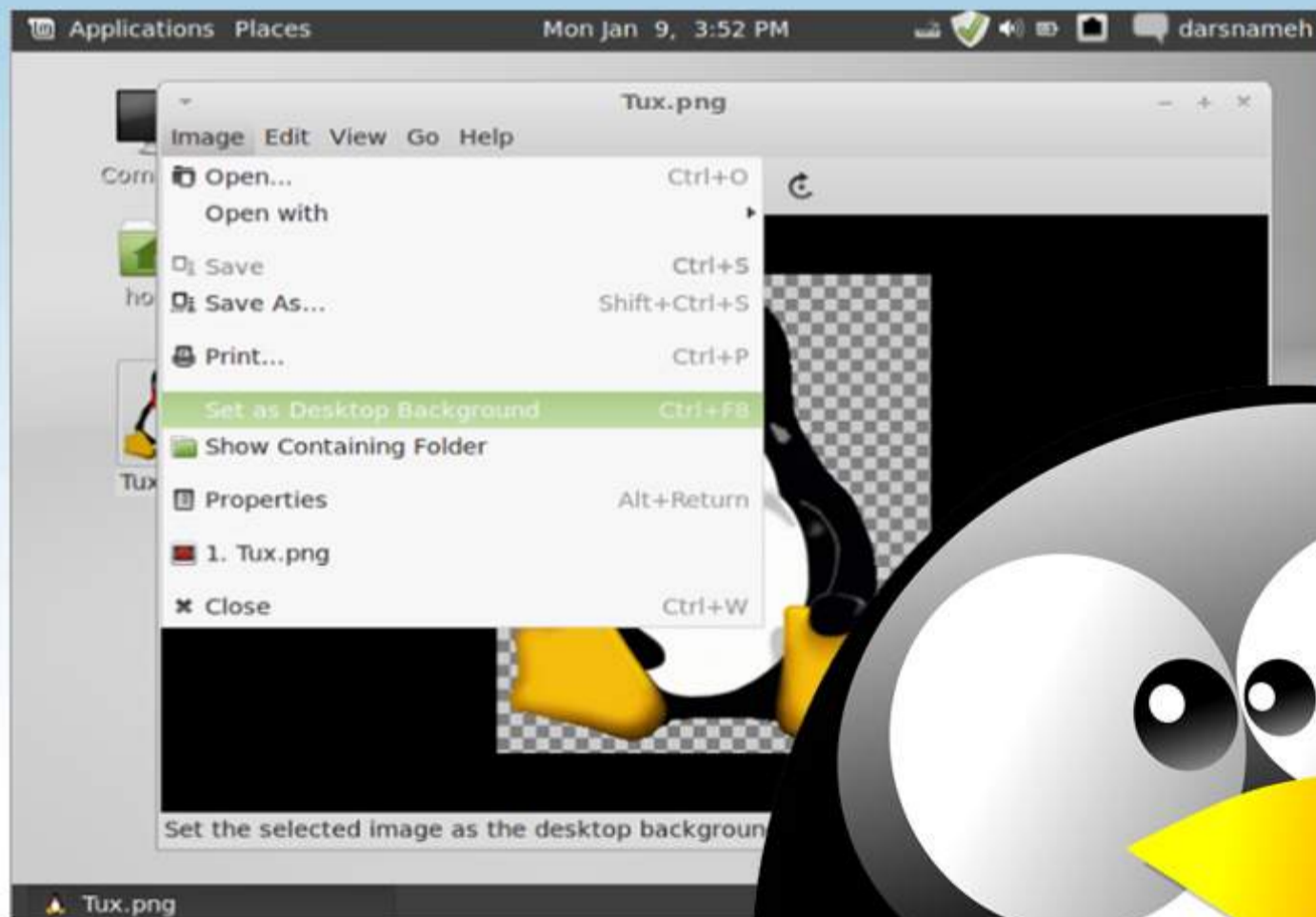
راستی! تا مراحل آخر آپدیت در حال انجام است بگذارید دو راز را به شما بگوییم که کمک می کند تا آخر عمر بهترین متخصص کامپیوتر باشید. اولی سایتی آشنا به اسم گوگل است که در آن می توانید تقریباً جواب هر سوال مربوط به لینوکس را پیدا کنید و دومی این واقعیت است که سیستم ها ساخته شده اند تا شما به سادگی از آنها استفاده کنید. همانطور که در بحث تغییر صفحه کلید دیدید، باید از گشتن در منوها و وارد شدن به مرتبط ترین منوها شروع کرد و کم کم به جای مورد نظر رسید. اگر الان تصمیم بگیریم برای تا کسی که روی دستکاپ است سیبل بگذاریم چکار می کنید؟ منطقی ترین کار رایج کلید کردن روی آن است و نگاه کردن به منوها است و رسیدن به گزینه «باز کن با... (Open With)» و سپس باز کردن آن با برنامه ادیت تصاویر گیمپ:



و پس از اینکه گیمپ باز شد اضافه کردن سیبل:



و حالا هم اگر بخواهیم آن را به عنوان تصویر پس زمینه انتخاب کنیم، اولین ایده رایت کلیک و نگاه کردن به گزینه هاست. متأسفانه آنجا دستور مستقیمی برای تنظیم این عکس به عنوان عکس پس زمینه لینوکس نمی بینیم پس این بار روی عکس دوبار کلیک می کنیم تا مرسوم ترین برنامه باز شود. اینجا چرخی در منوها می زنیم و گزینه مورد نظر را کشف می کنیم:



ادامه در شماره بعد ...

اوبونتو

این سیستم عامل یکی از کاربر پسندترین توزیع های گنو/لینوکس است و در مدت نسبتاً کوتاه عمر خود، توانسته رشد خیره کننده ای در جذب کاربران عادی داشته باشد. بر طبق آمار وب، این توزیع در بین دیگر توزیع های گنو/لینوکس ۵۰ تا ۷۰ درصد سهم بازار را بدست آورده است. در ایران نیز این سیستم عامل کاربران زیادی را جذب کرده و جامعه مجازی نسبتاً خوبی در کنار آن شکل گرفته است. اوبونتو دارای پشتیبانی نسبتاً خوبی از تمام زبان های زنده دنیا از جمله زبان فارسی است.

اوبونتو هر ۶ ماه یک بار نسخه جدیدی را عرضه می کند. هر نسخه از اوبونتو، تا ۱۸ ماه پس از انتشار آن نسخه، پشتیبانی می شود. اوبونتو دارای نسخه هایی با پشتیبانی بلند مدت نیز هست که به جای پشتیبانی ۱۸ ماهه، ۳ سال پشتیبانی برای نسخه ویژه رایانه های شخصی و ۵ سال پشتیبانی برای نسخه های سرور ارائه می کند.

RedHat

بهترین گزینه برای انواع سرورها می باشد و تمامی امکاناتی که یک کامپیوتر سرویس دهنده نیاز داشته باشد را با خود به همراه دارد. اما ردهت برای پشتیبانی خود هزینه دریافت می کند و این اطمینان را می دهد که هیچ گونه مشکلی در سرویس دهی ایجاد نخواهد آمد. اگر به دنبال یک لینوکس سروری رایگان هستید، باز Ubuntu را به شما معرفی می کنیم.

یکی از خصوصیت های مهم Red Hat استفاده از ابزارها/برنامه های تست شده ی فدورا می باشد. بدین صورت که ابتدا با ارایه سرویس های گوناگون تحت توزیع فدورا، به تست و بررسی و جمع آوری نظرات کاربران و برنامه نویسان می پردازد و در صورت تکمیل، آن را در ردهت توزیع می کند. بدین ترتیب هم این سرویس را به طور رایگان ارایه داده است و هم احتمال بروز اشکال در برنامه را به پایین ترین سطح می رساند.

CentOS

اگر قصد ندارید که هزینه های پشتیبانی شرکت RedHat را برای سرورها بپردازید و به امکانات و ابزارهای آن نیازمندید، به شما توزیع CentOS را معرفی می کنیم. یکی از بهترین گزینه ها (بعد از ردهت) برای شبکه های بزرگ و کوچک می باشد و کلیه امکانات آن را برای شما فراهم می نماید. لازم به ذکر است که این توزیع قدرت گرفته از خود توزیع RedHat می باشد.

Debian

به خاطر اینکه اکثر ابزارهای پایه و اصلی لینوکس از پروژه GNU آماده سازی شده است، دیبان با نام Debian GNU/Linux نیز شناخته می شود. این توزیع به عنوان یک توزیع مادر استفاده می شود زیرا بسیاری از توزیع های دیگر، از Debian قدرت گرفته اند (حتی Ubuntu) و ساختار بسته ای deb. را دارند. اولین انتشار آن در سال ۱۹۹۳ بود و بیشتر از ۶۵ زبان زنده دنیا را پشتیبانی می کند. شعار اصلی دیبان "سیستم عامل جهانی" می باشد که خود بازگو کننده هدف بزرگ این شرکت است. همچنین Debian برای فراوانی تنظیمات و شخصی سازی محیط نیز معروف است.

Fedora

تحت حمایت ردهت می باشد و به نوعی توزیع رایگان آن محسوب می شود. اگر دوست دارید که از تکنولوژی های جدید استفاده کنید، فدورا را به شما توصیه می کنیم. سیستم مدیریت بسته های این توزیع، RPM Package Manager می باشد و از رابط گرافیکی Gnome۳ استفاده می کند. یکی از مهمترین خصوصیات فدورا جنبه امنیتی سیستم عامل می باشد که به خوبی پشتیبانی می شود و می توان گفت که یکی از ایمن ترین سیستم عامل های موجود می باشد.



فیلپنات در آفلاپن با هزپنه ای باورنکردنی!

مجله آفلاپن همیشه آنلاپن است!

Majale.Offline@Gmail.com

Majale.Offline@Gmail.com

پنجا

برای

شماست!

چرا استیو جابز بزرگ بود



کوشا زارعی
مهندسی نرم افزار

پرونده کامل زندگی حرفه ای استیو جابز به قلم کوشا زارعی

اپل خلاق ترین شرکت کامپیوتری در دو دهه اخیر، راه و رسم جدیدی برای زندگی به وجود آورده است. محصولات خارق العاده و انقلابی آن همواره دنیای فناوری را به چالش کشانده است و سبک های متفاوتی از دستگاه ها را با طراحی های بسیار حرفه ای به بازار ارایه کرده است. اما پشت این کمپانی عظیم که بیشترین سهم پیشرفت برای آن را به ارمقان آورد، کسی نبود جز Steve Jobs موسس و مدیر اجرایی سابق آن. در این مقاله قصد داریم تا برخی از بارزترین جنبه های حرفه ای استیو جابز را در این راه بازگو نماییم. با ما همراه باشید.

به دلیل علاقه فراوان به شرکت اپل و شخص استیو جابز، همواره شایعات زیادی در دنیای اینترنت پراکنده شده است و حرف ها و بزرگنمایی های زیادی در این رابطه رخ داده است. گاهی هم مخالفان بدترین سخن ها را به او نسبت داده اند و او را شخصی کوچک می دانند. اما در اینجا بدون هیچ گونه طرفداری و بر اساس کتاب زندگینامه استیو و منبع های رسمی اینترنت، اقدامات بزرگ او را شرح می دهیم و امیدواریم تا هم برای جوانان پر انرژی و آینده دار و هم برای مدیران، مفید باشد.



استیون پاوول جابز معروف به استیو جابز در فوریه ۱۹۵۵ در شهر سان فرانسیسکو آمریکا به دنیا آمد. دوران کودکی شادی داشت و همواره از پدر و مادر خوانده خود با تعصب خاصی حمایت می کرد. یکی از اولین سرمشوق های زندگی استیو، زمانی بود که پدرش، پاوول، برای اطراف خانه در حال ساخت حصار چوبی بود. پدرش سخت اصرار داشت که همه چیز باید بدون نقص و کامل باشد و حتی قسمت هایی که در دید نیستند نیز باید به بهترین نحو ساخته شوند. در این دوران در گاراژ شخصی پدرش که در منزل بود استیو شروع به یادگیری از پاوول نمود و با تعدادی از دستگاه های آن دوران مانند رادیو آشنا شد. این تفکرات از کودکی در او علاقه شدیدی به این دسته از محصولات ایجاد نمود و به او یاد داد که همه ی قسمت های یک محصول باید عالی طراحی شود.

در زمانی که ۱۶ ساله بود با شخصی به نام استیو وازنیاک، موسس دیگر اپل کامپیوتر، که ۲۱ سال داشت آشنا شد. به کمک یکدیگر در گاراژ خانه استیو اولین دستگاه ها را طراحی و تولید کردند. دانش حرفه ای وازنیاک بسیار بیشتر از استیو بود و در وسایل الکترونیکی بسیار حرفه ای بود. اما جابز در مدیریت و بازاریابی تبحر خاصی داشت و در آن دوران با تیزهوشی او توانستند سود خوبی به دست آورند. این همکاری از همان دوران باعث به وجود آمدن گروهی یکپارچه و حرفه ای شد.

Apple I در سال ۱۹۷۶ به دست وازنیک و به کمک استیو ساخته شد. برای فروش آن نیاز داشتند تا شرکت را به ثبت برسانند و شرکت اپل کامپیوتر در گاراژ منزل شخصی پدرش متولد شد. شخص سومی هم شریک بود که رونالد وین نام داشت که اولین لوگوی شرکت نیز توسط همین شخص طراحی شد. در این زمان شرکت بیشتر نیاز به بودجه و کمک های مالی داشت تا بتواند رشد نماید که شخصی به نام مایک مارک کولا مدیر بازاریابی محصولات اینتل در اپل سرمایه گذاری کرد و جهش بزرگی پیش آمد.



اپل به خوبی در حال پیشرفت بود و بر روی محصولات عالی دوران خودش به رهبری استیو کار می کرد اما با گسترده شدن شرکت و افزوده شدن شاخه های گوناگون مانند اپل ۱ و اپل ۲ و سیستم عامل مکینتاش نیز به یک مدیر عامل اجرایی قوی احساس می شد. جابز با جان اسکالی رییس کمپانی کوکاکولا صحبت کرد و به روش خود او را اغوا کرد که سمت مدیر عاملی اپل را قبول کند. استیو قدرت زیادی در سخن رانی داشت و می توانست به راحتی با مهندسان خود صحبت کند تا خواسته های او را عملی کنند. جمله ای که جابز به اسکالی گفت یکی از معروف ترین سخن های جابز می باشد. "آیا توهنوزمی خواهی که بقیه عمرت رو آب و شکر بفروشی یا با من سیای و دنیا رو عوض کنی؟"



کامپیوتر لیسای شرکت اپل

Apple II شرکت را از گاراژ جابز به قله‌ی صنعت کامپیوترهای شخصی رساند. فروشش از ۲۵۰۰ دستگاه در سال ۱۹۷۷ به ۲۱۰۰۰۰ در ۱۹۸۱ افزایش یافت. اما جابز هنوز بی‌قرار بود. طراحی بدنه آن کاملاً توسط جابز صورت گرفته بود ولی همه آن را شاهکار وازنیاک می‌دانستند. پس استیو باید دستگاه خود را می‌ساخت! در همین حال Apple III را ساخت که محصولی بسیار بد از آب درآمد. نتیجه کار صفحه‌مدارهایی بود که با اتصال‌های ضعیف روی هم سوار شده بودند. پس از این موضوع جابز فاصله کمی گرفت و به سراغ پروژه‌ی دیگری رفت. در این میان دو مهندس از شرکت HP را استخدام نمود و نام آن سیستم را "لیسا" گذاشت و بایک تیردو نشان زد. اول اینکه طراحی کاملاً مختص جابز بود و دوم نام دختر نخواستہ او بود.

در سال ۱۹۸۰، Apple Lisa ارایه شد. کامپیوتری گران‌قیمت که کاربران تجاری را هدف قرار داده بود و یکی از بزرگترین رویدادهای کامپیوترهای شخصی در این بازه رخ داد. ارایه GUI یا همان رابط گرافیکی با کاربر برای اولین بار. رهبر اصلی تیم لیسای خود استیو بود و قصد داشت تا قدرت خود را به رخ دنیا و همچنین شرکت خود و رقیبان بکشد. پروژه لیسای بعد از ۲ سال توسط خود استیو منحل شد و به گروه Macintosh پیوست. ماجرای محیط گرافیکی بدین صورت بود که جابز در شرکت زیراکس سرمایه‌گذاری بزرگی کرد که به سود هر دو طرف بود. زیراکس در آن روزها بر روی رابط گرافیکی کار می‌کرد و در یکی از بازدیدهای استیو، به آن سیستم علاقه مند شد و پس از بارگشت به اپل سریعاً اقدام به ساخت و طراحی و الگو برداری از زیراکس کردند.

اما کار مهمی که انجام شد این بود که اپل ساختار گرافیکی را بسیار حرفه‌ای‌تر و بی‌خطا تر طراحی کرد. عاملی که مهندسان اپل را از دیگران جدا می‌سازد.

شرکت پیشرفت خوبی داشت، برنامه های گوناگون با نظارت مستقیم جابز در حال رشد بود. رفتار جابز در شرکت بسیار صریح بود، اگر کسی خوب کار می کرد و ایده های جالبی داشت استیو از او استقبال می کرد و جایگاه خوبی در دیدگاه او داشت، اما رابطه خوبی با مهندسان درجه پایین و معمولی شرکت نداشت، در مقابل ایده هایی که بسیار پیچیده بودند کاملاً مخالفت می کرد، خوی جنگجویی داشت و اشکالات را مستقیماً به مهندسان بازگویی می کرد که گاهی مورد رنجش آن ها قرار می گرفت.

پس از آرایه سهام، استیو و بیش از ۳۰۰ نفر ثروتمند شدند، اما استیو شخصی مادی گرا نبود و رویکرد او در این قبال پیچیده بود، او یک هیپی مخالف با مادی گرایی بود که با کار بر روی اختراعات رفیق خوش دلش و آزنیاک - که می خواست آن ها را رایگان به دیگران دهد، سرمایه دار شد، او یک زاهد اهل ذن بود که به سفر معنوی هند رفت و بعد ها به این نتیجه رسید که ماموریتش ایجاد یک کسب و کار حرفه ای است، استیو علاقه خاصی به اشیای فیزیکی خوش ساخت داشت، مانند اتومبیل های پورش و بنز و وسایل برآون، فارغ از ثروت زیادش، هیچ گاه در منزلش نمونه هایی از تجمل گرایی دیده نمی شد، همیشه خودش رانندگی می کرد و محافظ شخصی نداشت.

اولین دفتر اپل بعد از گاراژ خانه، در همسایگی دفتر فروش سونی قرار داشت، سونی به خاطر طراحی محصولاتش معروف بود، بنابراین جابز به دفترشان سر می زد و از متریال های استفاده شده از نزدیک بازدید و بروشورها را نگاه می کرد، ولی علاقه جابز نسبت به آن ها کم شد و به طراحان ایتالیایی دل باخت، جابز مدام تاکید می کرد که محصولات اپل ساده و بی تکلف خواهد بود: **"به جای آنکه آن ها را مانند سونی با ظاهر صنعتی سیاه، سیاه، سیاه و باز هم سیاه درست کنیم، مثل برآون براق و اصیل و از منظر تکنولوژیک بی غل و غش طراحیشان خواهیم کرد"**، زمانی که مشغول طراحی مکینتاش بودند، جابز به مهندسان اصلی در جلسه ای بازگو کرد که طراحی باید مانند یک اتومبیل پورش باشد! (در آن زمان یک پورشه ۹۲۸ داشت).

در حالی که جابز یک مدیر با جذبه و دقیق بود تعدادی از کارمندان آن دوران از او به عنوان یک مدیر نالایق و نامنظم یاد می کردند و از رفتارهای تیز او ناراحت بودند. از طرف دیگر فروش نا موفق اپل باعث وخامت در روابط کاری با اسکالی شد و در نهایت به یک مبارزه قدرت بین دو طرف انجامید. اسکالی دانسته بود که جابز که معتقد بود که اسکالی یک مهره بد برای اپل و شخصی نامناسبی برای رهبری اپل می باشد - در تلاش برای برقراری یک کودتای درونی بود تا او را از قدرت به کنار بکشاند. پس اسکالی در می ۱۹۸۵ جلسه ای برای حل مشکل ترتیب داد. هیئت مدیره اپل به همراه اسکالی استیو را از وظایف مدیریتی و رهبری گروه مکینتاش کنار گذاشت و عملاً جابز کاری نداشت. پنج ماه بعد استیو به طور کامل از اپل استعفا داد و در همان سال شرکت نوپای NeXT Inc را برپا نمود. جالب است بدانید که فردی که خود جابز او را به ازای مبلغ بالایی به اپل آورده بود، جابز را از شرکت خودش اخراج کرد!



از سمت راست: استیو وازنیاک، جان اسکالی و استیو جابز، رونمایی از Apple IIc در کنفرانس خبری اپل در سانفرانسیسکو در آوریل ۱۹۸۴.

در سخنرانی سال ۲۰۰۵ در دانشگاه استنفورد، جابز بیان کرد که: "سنگینی موفقیت با سبکی شروعی دوباره جایگزین شد. این موضوع مرا آزاد کرد تا به یک دوره بسیار مهم در زندگی وارد شود و من مطمئن هستم که هیچ یک از این ها هیچ گاه اتفاق نمی افتاد اگر من از اپل اخراج نمی شدم. طعم این اخراج بسیار بد بود ولی من احساس می کنم که بیمار به آن نیاز دارد."



پس از جدایی او در سال ۱۹۸۵، استیو با سرمایه ۷ میلیون دلار شرکت NeXT Inc را برپا کرد. تیمی قدرتمند از اپل را با خود به شرکت جدید آورد و شروع به خلق محصولات عالی نمود. جابز اصرار داشت که برای تولید کامپیوترهای نکست، کارخانه ای کاملاً اتوماتیک و پیشرو باید راه اندازی شود. درست مانند پروژه مکینتاش. در اینجا هم رویکردهای مشابهی داشت که اکثراً اشتباه بود اما افراطی تر دنبال می شد. در سال ۱۹۸۸ اولین کامپیوتر نکست معرفی شد. با حضور جابز در صحنه تشویق ها به هوا رفت و او کنفرانس را شروع کرد و از کلمات مبالغه آمیزی مانند "فوق العاده" استفاده می کرد. پس از معرفی کامپیوتر همه بسیار خوشنود بودند اما با شنیدن قیمت بسیار بالای آن ناامید شدند و گویی شکستی برای جابز رقم خورد. یکی از فلسفه های مدیریتی جابز این بود که "بسیار تعیین کننده است" که اکنون یا هر موقعی، تاس را بیاندازی و "شرکت" را روی یک ایده با تکنولوژی جدید "شرط بندی" کنی.



لوگوی شرکت نکست

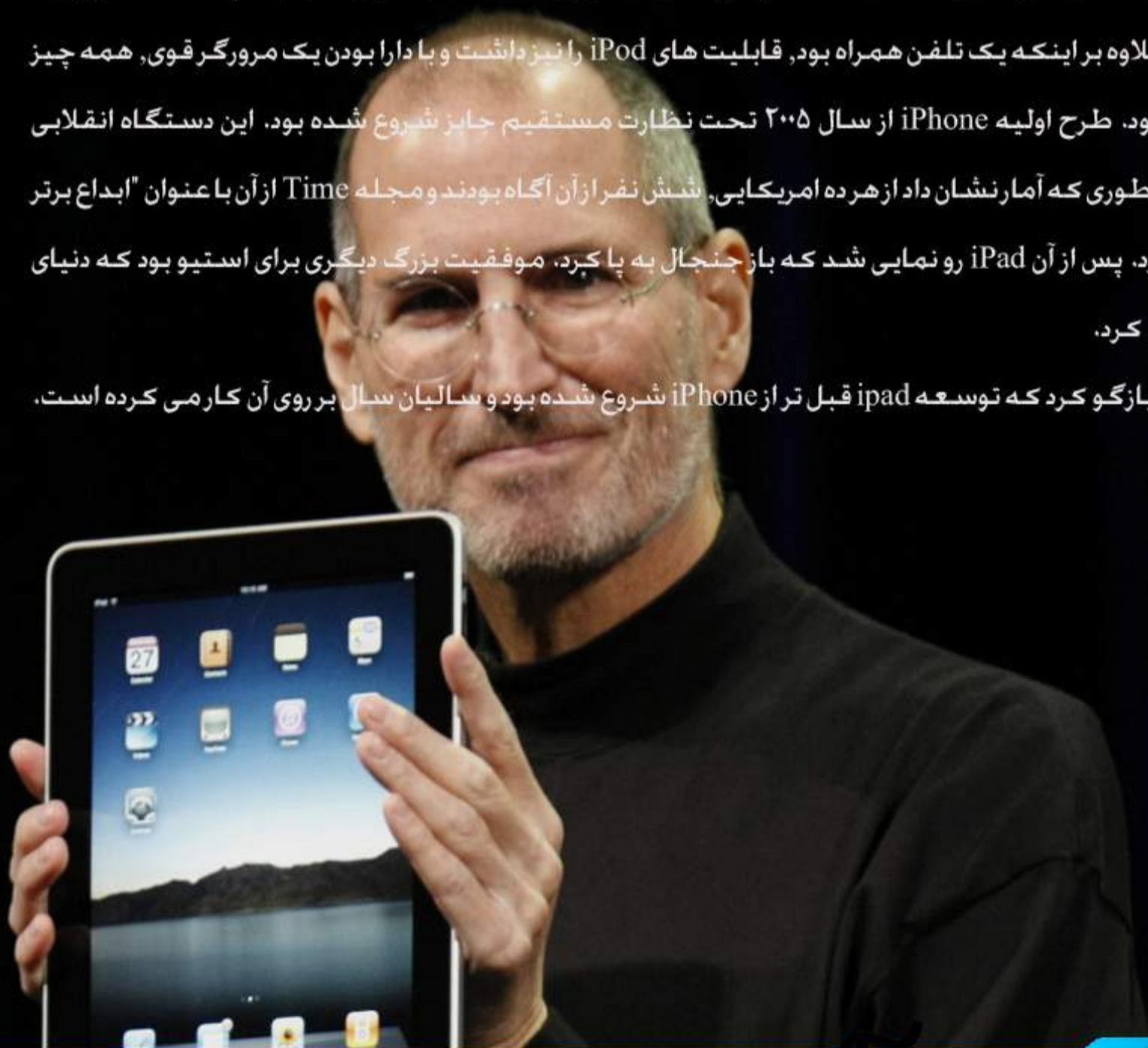
در سال ۱۹۹۰ نکست NeXTcube را معرفی کرد و جابز آن را به عنوان اولین کامپیوتر فردی که جایگزین کامپیوترهای آن زمان بود تبلیغ کرد. با ابداعات عالی آن، NeXTcube قادر بود برای اولین بار صدا، تصویر، گرافیک و ویدیو را در ایمیل به اشتراک بگذارد. در این زمان بود که تکنولوژی WebObjects که محیطی برای توسعه برنامه های تحت وب بود توسط استیو معرفی شد. Apple Store، iTunes Store و Mobile Me در حال حاضر از این تکنولوژی استفاده می کنند.

استیو پا را فراتر گذاشت و گروه طراحی که بعداً به پیکسار معروف شد را به قیمت ۱۰ میلیون دلار خریداری کرد. اولین فیلمی که پس از آن ارائه شد، انیمیشن محبوب Toy Story بود که جابز نقش تهیه کننده اجرایی را داشت. در این دوران Pixar و Disney کشمکش های فراوانی داشتند که خلق و خوی جابز نیز به آن دامن می زد.

یکی از آرزوهای اصلی جابز برپایی شرکتی ماندگار بود. در سن ۱۲ سالگی وقتی که شغلی تابستانی در HP گرفت، آموخت که یک شرکت سالم بیش از هر فرد خلاق می تواند ابداع و نوآوری کند. خودش در این باره می گفت: "فهمیدم که گاهی بهترین نوآوری و ابداع، خود شرکت است. یعنی روشی که شرکت را سازماندهی می کنی. چشم انداز تاسیس یک شرکت به خودی خود مسحور کننده است. وقتی فرصت بازگشت به اپل دست داد، می دانستم که وجود من تنها بدون شرکت، بی فایده خواهد بود و به همین علت تصمیم به ماندن و بازسازی اپل گرفتم."

استیو علاقه زیادی به موسیقی داشت و طرفدار باب دیلان بود. با معرفی iPod پخش کننده همراه، iTunes موزیک پلیرو و iTunes Store نقش خود را در دنیای موسیقی ایفا کرد و انقلابی بزرگ به وجود آورد. برای تولید آن به حافظه های کوچکی نیاز بود که فقط در شرکت توشیبا وجود داشت. پس استیو با مبلغ ۱۰ میلیون دلاری آن تکنولوژی را از آن خود نمود. در طراحی آن، جابز شخصا دخالت می کرد و کاملاً با سلیقه او جلو می رفت. اما کاملاً حرفه ای و پیشتاز. همه چیز به درستی انتخاب شده بود و در سال ۲۰۰۱ آیفاد را معرفی کرد. ۶ سال پس از آن که شرکت تجربه بسیار خوبی کسب کرده بود، اپل وارد تجارت تلفن های همراه شد و iPhone را ارایه کرد. فناوری صفحات لمسی با قابلیت چند انگشتی را به دستگاه افزود و علاوه بر اینکه یک تلفن همراه بود، قابلیت های iPod را نیز داشت و با دارا بودن یک مرورگر قوی، همه چیز زیر دستان شما بود. طرح اولیه iPhone از سال ۲۰۰۵ تحت نظارت مستقیم جابز شروع شده بود. این دستگاه انقلابی دیگری به وجود آورد طوری که آمار نشان داد از هر ده آمریکایی، شش نفر از آن آگاه بودند و مجله Time از آن با عنوان "ابداع برتر سال ۲۰۰۷" یاد کرد. پس از آن iPad رونمایی شد که باز جنجال به پا کرد. موفقیت بزرگ دیگری برای استیو بود که دنیای فناوری را متحول کرد.

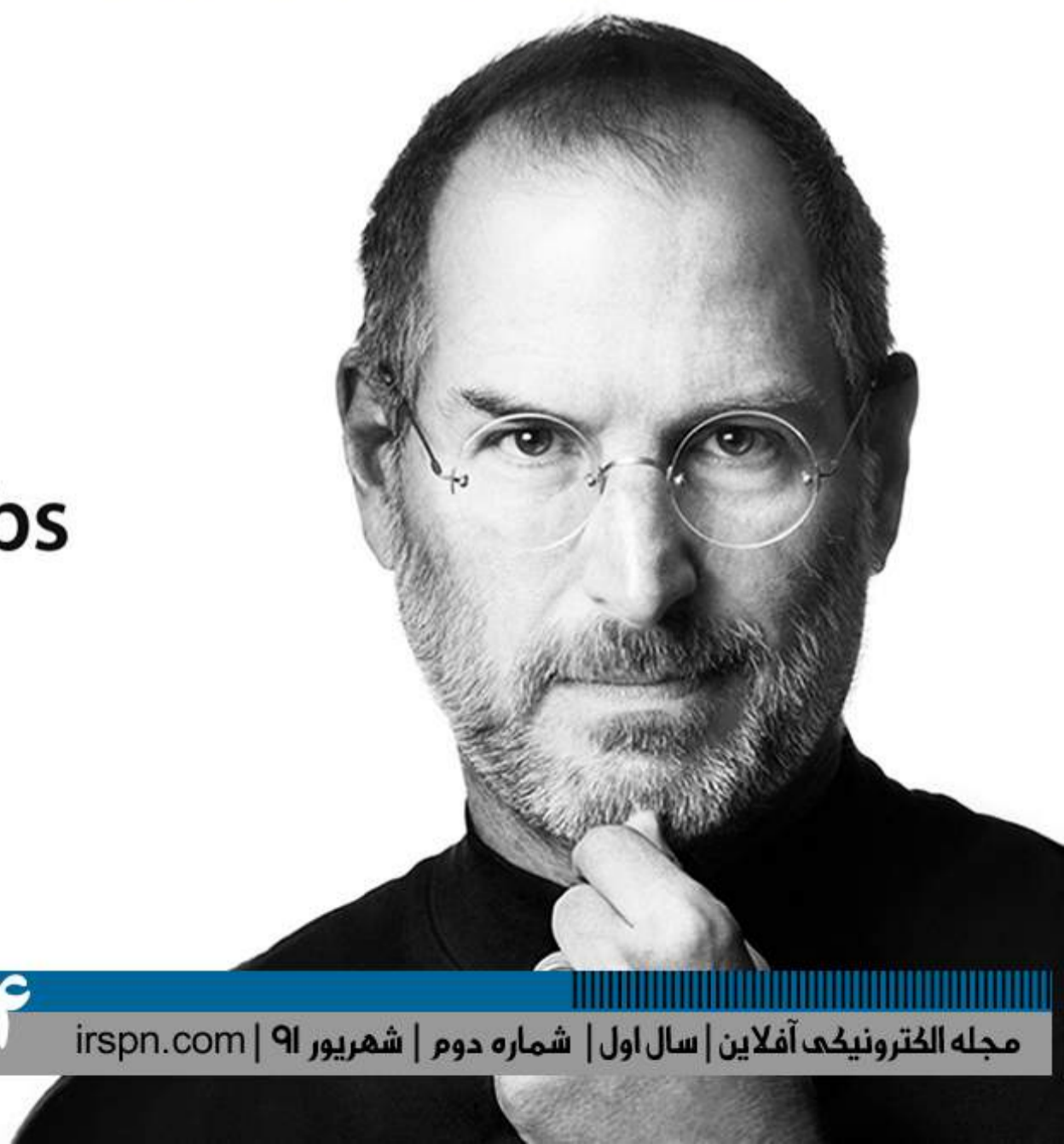
استیو بعداً بازگو کرد که توسعه iPad قبل تر از iPhone شروع شده بود و سالیان سال بر روی آن کار می کرده است.



متاسفانه استیو مبتلا به سرطان بود. کناره گیری جابز در سال ۲۰۱۱ میلادی از عنوان مدیر اجرایی اتفاق افتاد اما او همچنان به عنوان عضو هیئت مدیره باقی ماند. پس از اعلام این موضوع، پنج درصد از سهام اپل در همان لحظات سقوط کرد. موضوع سلامت او سال ها تیترا خبرهای گوناگون بود. حقوق پایه ی او در اپل یک دلار در سال به عنوان مدیر عامل اجرایی بود و دارای ۵۴۲۶ میلیون سهم از اپل به ارزش ۲.۱ میلیارد دلار و ۱۳۸ میلیون سهم از Disney به ارزش ۴.۴ میلیارد دلار بود. او اعلام کرده بود که ۵۰ سنت از یک دلار او، برای حضور در جلسات و نیم دیگر برای کارایی او در شرکت است. دارای او در سال ۲۰۱۰، ۸.۳ میلیون دلار تخمین زده شد که او را در جایگاه چهل و دومین امریکایی ثروتمند قرار می دهد.

او جوایز و افتخارات زیادی برای تاثیر خود در تکتولوژی و صنعت موسیقی دریافت نموده است و از محبوبیت بالایی برخوردار است. از او به عنوان هایی مانند "افسانه ای"، "آینده نگر" و یا "ایده پرداز" یاد می شود و به عنوان "پدر انقلاب دیجیتال"، "استاد نوآوری" و "طراح کمال گرا" توصیف می شود.

استیو بزرگ بود!





معتبرترین مرکز فروش لایسنس قانونی
انواع نرم افزار و بازی در ایران با بهترین قیمت



همین حالا
قانونی
شوید..!



چرا باید پول بدم لایسنس بخرم در صورتی که سربالشی رایگان تویه اینترنت هست؟

جدا از بحث اخلاقی و انسانی این مورد که استفاده از نرم افزارهای کرک شده نوعی دزدی محسوب می شود باید خدمت شما بزرگواران عرض کنیم که یکی از مواردی که باعث شده ایران در زمینه تولیدات نرم افزار پیشرفت چشمگیری نداشته باشند، همین مورد عدم استفاده از لایسنس های معتبر و قانونیست و همچنین اینکه بین نرم افزارهایی که دارای لایسنس معتبر و قانونی هستند و نرم افزارهایی که کرک شده اند تفاوت های بسیاری وجود دارد که ممکن است استفاده از نرم افزارهای کرک شده امنیت شما را به مخاطره بیاندازد.



چگونه می توانم لایسنس را از شما خریداری کنم؟

برای خرید لایسنس به صفحه اصلی وبسایت مراجعه نمایید و از بین لیست موجود، لایسنس مورد نظر خود را انتخاب و پس از مراجعه به ادامه توضیحات، بر روی دکمه "خرید" کلیک نمایید. اکنون به صفحه پرداخت وجه منتقل می شوید. پس از پرداخت وجه در اسرع وقت لایسنس برای شما ارسال خواهد شد.



درباره میهن لایسنس:

میهن لایسنس در تاریخ ۵ اسفند ۱۳۹۰ شروع به فعالیت کرد. یکی از مهم ترین اهداف تیم مدیریت میهن لایسنس گسترش فرهنگ استفاده از نرم افزارهای معتبر و همچنین ارائه لایسنس ارزان قیمت به کاربران ایرانی می باشد. به طور کلی میهن لایسنس این امکان را برای شما فراهم می نماید تا از نرم افزارها به صورت کاملا قانونی استفاده نمایید. با استفاده از لایسنس های معتبر و قانونی امنیت و آسودگی خود را در دنیای مجازی تامین کنید. این وبسایت دارای مجوزهای لازم از قبیل ثبت در ساماندهی وبسایت های ایرانی، نماد اعتماد الکترونیکی و درگاه آنلاین بانکی می باشد، بدین منظور شما می توانید وجه لایسنس در خواستی خود را به راحتی و امنیت بالا به صورت آنلاین پرداخت نمایید. امیدواریم تا شما دوست و هم وطن گرامی با پیشنهادات و انتقادات خود که قطعاً مورد توجه میهن لایسنس است ما را در این راه ارزشمند یاری رسانید.

برخی محصولات پیشنهادی:

نام نرم افزار	قیمت در سایت ما	قیمت در بازار ایران
لایسنس Kaspersky Internet Security	42,000 تومان	79,000 تومان
لایسنس Kaspersky PURE	54,000 تومان	95,000 تومان
لایسنس Bitdefender Total Security	40,000 تومان	70,000 تومان
لایسنس ESET Smart Security	45,000 تومان	65,000 تومان
لایسنس Norton 360	53,000 تومان	98,000 تومان
لایسنس Norton Internet Security	43,000 تومان	79,000 تومان
لایسنس Adobe Photoshop CS	132,000 تومان	یافت نشد
لایسنس Microsoft Windows 7 Ultimate	104,000 تومان	320,000 تومان



www.mihanlicense.com