

معرفی ۵ بازی مهم که در نیمه دوم سال منتشر می شود

محل تولد: میدان جنگ!

ایجاد آزمایشگاه هک و امنیت

هکر آزمایشگاهی!

بررسی تخصصی شوالیه جدید سامسونگ

سامسونگ به رنگ اپل!

بررسی ربات دوست داشتنی nao

مرز بین ربات و انسان!

شروع آموزش زبان برنامه نویسی پایتون

تجربه ای جدید با پایتون

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





وقتی چشم امیدتان به خدا باشد ...

هیچ چیز آنقدر عجیب نیست که راست نباشد.

هیچ چیز آنقدر عجیب نیست که پیش نیاید.

هیچ چیز آنقدر عجیب نیست که دیر نیاید.

فلورانس اسکاول شین



OFFLINE همیشه ONLINE است!

www.offlinemag.ir



تحریریه

محمد مرتضوی، میکائیل اسکندری، کوشا زارعی، مهسا سیروس، سمیرا صرامی، میلاذ جعفری، سعید محبی، Higher_sense، حسین جسیمی، حسین نصیری، حامد جعفری

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، هادی جعفری

فنی و هنری:

ویراستار: حامد جعفری
گرافیک و صفحه آرایی: اعضای تیم آفلاین

روابط عمومی: حامد جعفری

مسوول سایت: میلاذ جعفری
سازمان آگهی ها: سعید محبی

ارتباط:

۴

۵

۶

۷

۸

۹

۱۴

۱۷

۲۴

۲۵

۲۸

۳۱

۳۲

۳۵

۳۷

۳۸

۳۹

۴۳

۴۶

۴۸

سرمقاله
سخن مدیر مسئول

سفیران آفلاین
آفلاین در نیوکمپ
حمله به آفلاین

تکنولوژی
nao ربات دوست داشتنی
بررسی سامسونگ گالکسی نوت ۲

بازی
معرفی پنج بازی مهم که در نیمه دوم سال منتشر می شوند

برنامه نویسی
درس اول زبان برنامه نویسی پایتون
متد get و post در php

هک و امنیت
آزمایشگاه تخصصی تست نفوذ
امنیت هسته php با ساهسین
حملات سایبری

شبکه
پورتکل YMSG
شبکه های بی سیم

متن باز
اخبار
شبکه در لینوکس

دی وی فوریو با ۱۱ سال تجربه و افتخار خدمت صادقانه می تواند
قدردان اعتماد شما باشد. قبل از تکمیل ظرفیت ما اقدام نمائید.

www.DvForYou.com

e-mail: info@offlinemag.ir

Sms: 3000 9900 90 8221

site: www.offlinemag.ir

fb: facebook.com/majale.offline

سفن مدیر مسئول به انضمام عکس برای گرافیکست.
(لطفا با نهایت دقت طراحی انجام شود)

سلام آفلاینی های عزیز!

فدا رو شاکرم که این افتخار را دارم تا یک بار دیگر با همراهی گروه قدرتمند آفلاین در خدمت شما باشم. بفاطر پشتیبانی بی نظیرتان از آفلاین صمیمانه تشکر می کنم. نظرات شما از پیشرفت فارق العاده ی شماره سوم روایت می کرد. بسیار فرسندم که مجله مورد پسند شما دوستان قرار گرفته است. این حمایت غیرمنتظره شما، راه رسیدن به اهداف متعالی آفلاین را هموارتر کرده است. بطوریکه در حال حاضر با افتخار میتوانم اعلام کنم شماره سوم مجله آفلاین بیش از صد هزار بار از سایت های مختلف دانلود شده است. این موضوع تمام فستگی های ناشی از طراحی و تولید مجله را از تن ما بیرون کرده است. تنها چند روز پس از انتشار آفلاین سوم، با درخواست های بیشماری برای همکاری روبرو شدیم که با آغوشی باز به تعدادی از این عزیزان فوش آمد گفتیم. به جرئت می توانم بگویم که مجله آفلاین تنها مجله الکترونیکی در کشور است که به صورت گروهی متشکل از افرادی متخصص و فبره طراحی و منتشر میشود. **لطفا** **متما** نظرات، انتقادات و پیشنهادات خودتون رو به شماره **۳۰۰۰۹۹۰۰۹۰۸۲۲۱** ارسال کنید. اگر تمایل به همکاری دارید

با ایمیل info@OfflineMag.ir در تماس باشید.

میلاد جعفری

مدیر مسئول آفلاین

ثبت نام گرین کارت آمریکا بعنوان ارزانترین راه مهاجرتی متقاضیان
مهاجرت به آمریکا مطرح بوده و امسال در تاریخ ۱۳ آبان پایان می یابد.

www.DvForYou.com

سفیران آفلاین!

محمد مرتضوی
متخصص تست امنیت و نفوذ
سرمدیبر هک و امنیت



میکائیل اسکندری
متخصص تست نفوذ و امنیت
عضو رسمی تیم آفلاین



سعید محبی
مهندسی فناوری اطلاعات
سرمدیبر بخش شبکه



میلاد جعفری
مهندسی فناوری اطلاعات
مدیر مسئول آفلاین



Higher_Sense
برنامه نویس و متخصص امنیت
عضو رسمی آفلاین



سمیرا صرامی
مهندس فناوری اطلاعات
عضو رسمی آفلاین



مهسا سیروسی
برنامه نویس متن باز
عضو رسمی آفلاین



کوشا زارعی
مهندسی نرم افزار
عضو رسمی تیم آفلاین



هادی جعفری
گرافیکست
عضو رسمی آفلاین



حسین نصیری
کارشناس نرم افزار
عضو افتخاری آفلاین



حسین جسیمی
مهندسی معماری
عضو افتخاری آفلاین



حامد جعفری
مدیریت دولتی
عضو رسمی تیم آفلاین



اگر شما هم دوست دارید در این جنبش علمی آفلاین
سویم باشید با ایمیل زیر در تماس باشید

info@OfflineMag.ir





mahsh*****@gmail.com

اگر شما از جمله افراد باهوش هستید بگوئید اشتباه کجاست؟؟؟

۱۲۳۴۵۶۷۸۹

۱۲۳۴۵۶۷۸۹

یعنی شما الان به این موضوع تمرکز کردید؟؟؟ (:

اشتباه این هست که!

کلمه هستید - هستید

اشتباه - اشتباه

من نگفتم اشتباه در اعداد هست!!!

بهرتر نیست برگردیم اول ابتدایی بخونیم؟؟

حتی کلمه اول ابتدایی هم اشتباهه (:

پس بریم اول مهد کودک بخونیم

حتی کلمه مهد کودک هم اشتباهه

چرا رفتید دوباره مهد کودک رو ببینید؟؟؟؟ (:

هههههههههههههههههههه

الوووووووو بیمارستان دیوونه ها؟؟؟؟؟

بیاید این دیوونه ها رو از اینجا ببرید

هههههههههههههههههههه (:) حتی کلمه بیمارستان هم اشتباهه (:

خوب سرکار رفتیتا

||| بازم اشتباه خوندی که رفتنو: (:

آفلاین: 😊

محمد عباسی: شماره سوم جالب بود، مخصوصا داستان ترولها.

خوشحالم که میکائیل اسکندری هم توی جمعتون میبینم.

آفلاین: میکائیل استاد ماست ولی کاش یخورده خوش قول بود! 😊

Irik: شماره سوم نسبت به شمار های قبلی خیلی پیشرفت

داشته، هم از لحاظ موضوع و هم گرافیک. به کارتون ادامه

بدیددددد که هر شمارتون بهتر از شماره قبلیهههههههه.

آفلاین: پس پیش به سمت جلوووو!

کیوان: آفلاین فوق العاده بار علمی داره. من خودم کارشناس

نرم افزارم و میدونم که کارتون چقدر سخته. دست تک تکتون

را به گرمی میفشارم.

آفلاین: ای خداااااااااااا بالاخره یکی پیدا شد که بدونه ما چه سختی

ای میکشیم!! ما داریم با جون خودمون بازی می کنیم اما هیچکی

نمیدونه 😊

۸۴۷۵***۰۹۱۲

حالا چرا آفلاین در نیوکمپ؟!!! پس

ما که طرفدار بارسلونا نیستیم چیکار

کنیم؟!!!

آفلاین: خب توی آفلاین کسانی هم

هستند که طرفدار بارسلونا نیستند. مثل

همین میلاد جعفری خودمون! اصلا اول

قرار بود اسم این صفحه رو بزاریم

"آفلاین در سانتیاگو برنابئو" اما دیدیم

فقط باید یه روز وقت بزاریم تا اسمشو

تایپ کنیم!!!!

شما هم پیام های خودتون رو با ذکر نام به این شماره ارسال کنید ۳۰۰۰۹۹۰۰۹۰۸۲۲۱



بدون نام : سلام و خسته نباشید، توی شماره سوم یک مورد که بسیار به کیفیت مجله لطمه میزند اینکه در نگاه اول، صفحه آرایه مجله بسیار شلوغ بوده و در لحظه اول ممکن است مخاطب بدلیل این شلوغی و صفحه آرایه نا مناسب آن (که به مرور در ادامه صفحات بعدی کمی مرتب تر میشود) و انتخاب رنگ بندی که چشم را خسته کرده و توی ذوق میزند از ادامه مطالعه آن منصرف شود.

آفلاین : تمام نکات گفته شده رو بررسی کردیم. سعی کردیم این نکات رو در این شماره اصلاح کنیم. دمت گرم آفلاینی !!!

شما هم پیام های خودتون رو با ذکر نام به شماره زیر ارسال کنید
۳۰۰۰۹۹۰۰۹۰۸۲۲۱

۲۲***۰۹۳۶ : اگه یه بار دیگه غلط املائی داشته باشید قسم می خورم با یه تفنگ دو لول میام می کشمتون!

آفلاین : آغا سوار نداریم فب گناح ما پیه؟ شما به بفرگی فورط ببفش! ولی با این مصاب فکر کنم آفلاین آمل پنگ بمانی سوم باشه!

۵۸۱۶***۰۹۳۷ : خوشحالم که این صفحه افتتاح شده. من عاشق جنگم اما هرچی فکر کردم نتونستم به چیزی گیر بدم! میشه یه بهونه بدید دست من!!!



آفلاین : بپرغ تا بپر فیم!

احمد رضا رستمی ۱۹ ساله : حقیقتشو بخواید با یه چیز بد جوری مشکل دارم. ناراحت نشید! ولی چون صادقانه می خوام بگم. شماره سوم رو که بسیار زیبا و غنی بود رو خوندم. توی صفحه "سخن مدیر مسئول" زیر عکس زیبا و خوش تیپ میلاد جعفری نوشته بودید که برای این مجله هیچ پشتیبان مالی ای وجود نداره. راستش اولش خندم گرفت و به خودم گفتم احمق اول فکر کن! گفتم آخه چه دلیلی داره بخواند چا خان کنند. مگه پول بابتش گرفته. اما اوادم صفحه بعدی دیدم یا علییییییی، پر از برند تبلیغاتی هست. حالا واقعا انگیزه شما چیه اگه واقعا پشتیبان مالی نمیشید؟

آفلاین : سفن میلاد جعفری در شماره سوم به این دلیل بوده که بسیاری از افراد ایمیل داره بودند که بدو ندر چه سازمانی پشتیبان مالی مجله آفلاین هست. عده ای مجله آفلاین رو مربوط به یک دانشگاه می دونستن و عده ای دیگه مربوط به یک سازمان دولتی. باز هم اعلام می کنیم که مجله آفلاین از نهادهای دولتی یا خصوصی پشتیبانی نمیشه و کلیه هزینه ها توسط شفص مدیرمسئول تامین میشه. برندهای تبلیغاتی هم فقط بفش انرکی از هزینه ها را جبران میکنه.

تا رسیدن به آمریکا تنها نمی مانید!

دی وی فور یو مرکز معتبر انجام ثبت نام ۱۰۰٪ صحیح با خدمات کامل

پس از قبولی.

www.DvForYou.com

تکنولوژی

تکنولوژی
بی سیم
آفلاین





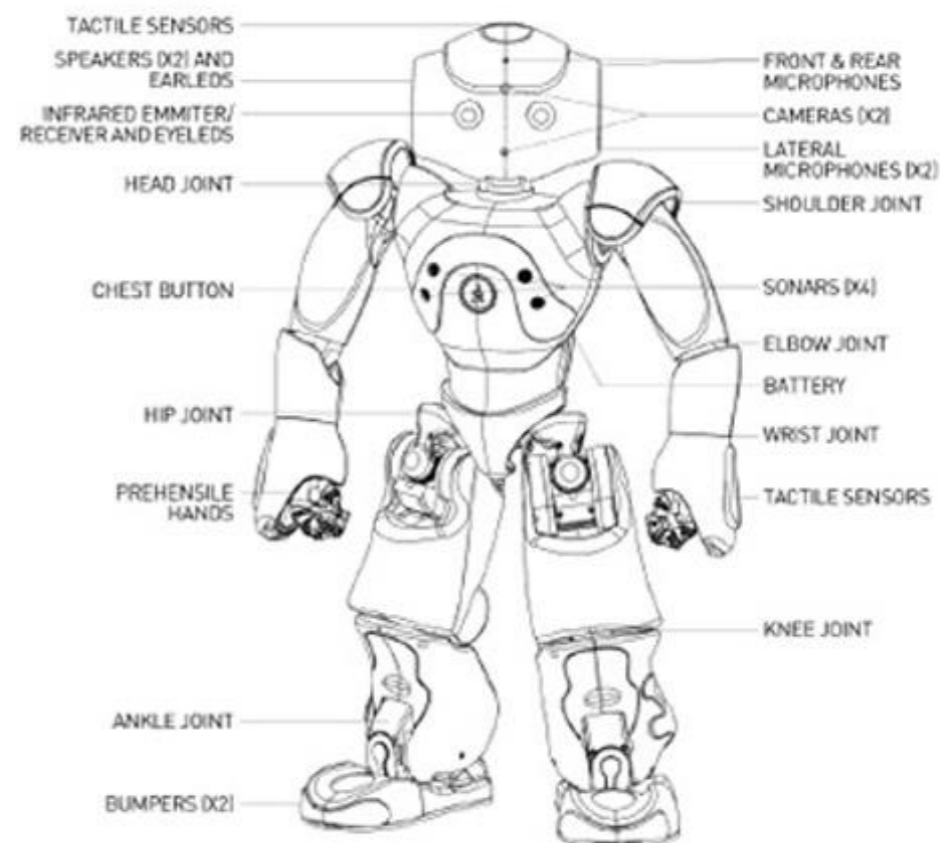
NAO ربات دوست داشتنی

امروزه کاربرد ربات ها بر هیچ کس پوشیده نیست. قدرت و جدابیت آن ها باعث استفاده روز افزون از آن ها شده است. با پیشرفت علم تکامل آن ها بسیار سریع بوده است و کم کم جای خود را در زندگی روزمره ما باز کرده اند. در حجم صنعتی و در طیف وسیع، رباتها مشغول به کار هستند و عملیات های ناممکن را عملی می کنند. در طرف دیگر کمک به انسان ها و یا سردگرم کردن آن ها مباحث جالبی است. با استفاده از ربات های امدادگر می توان جان انسان های در خطر را نجات داد و یا در منازل از سالمندان یا کودکان مراقبت کرد. همچنین می توان ربات ها را وادار به انجام بازی های جذاب خودمان یعنی فوتبال کرد! در چندین سال اخیر، رباتیک علمی پیشرو بوده است و زیر شاخه های فراوانی از آن مشتق شده است. لازم به ذکر است که یک ربات لزوما یک جسم سخت افزاری نیست، ممکن است یک قطعه کد نوشته شده توسط برنامه ای خاص باشد. در این مقاله قصد داریم تا یکی از ربات های پیشرفته و دوست داشتنی را معرفی و به توضیح آن بپردازیم.

دسته ای از علم رباتیک وجود دارد که متمرکز بر روی جنبه تحقیقاتی آن می باشد و هدف از آن پیشرفت علم رباتیک در کلیه زیر شاخه های آن است. رباتیک که با هدف بازی فوتبال طراحی شده است، یکی از این شاخه های می باشد که در عین جذابیت، همواره به تکامل آن کمک کرده است. علاوه بر آن مراکز تحقیقاتی مختلف در دانشگاه ها و لابراتورها مستقیماً با رایه مقالات علمی و بهبود روش ها، نگرش خاصی به موضوع ایجاد کرده اند. یکی از ربات هایی که هم در زمینه رباتیک و هم از جنبه تحقیقاتی رایه شده است، ربات فرانسوی شرکت Aldebaran ملقب به NAO (نائو) می باشد.

این ربات در اصل برای تحقیقات به وجود آمده است و بیش از ۴۵۰ دانشگاه معتبر جهان و لابراتورهای تحقیقاتی (که دو مورد از آن در ایران است) بزرگ این پلتفرم کار می کنند. NAO بستری چند جانبه برای پیش برد علوم مانند علوم کامپیوتر، تقابل انسان و ماشین و علوم اجتماعی مرتبط با آن اشاره کرد. علاوه بر این، جنبه آکادمیک آن نیز جالب است. با استفاده از قابلیت های این ربات که در ادامه ذکر می کنیم، می توان NAO را یک معلم خصوصی و یا یک دوست اجتماعی هوشمند در نظر گرفت و از آن برای اهداف آموزشی استفاده کرد. این روش نوین تاثیر گذاری بیشتری نسبت به ایده های کلاسیک دارد و کودکان به دلیل علاقه به این موجود پلاستیکی می توانند مباحث را بهتر و عمیق تر یاد گیرند.

این ربات انسان نما ۵۷ سانتی متری از سال ۲۰۰۷ وارد دنیای رباتیک شد. به طور کامل قادر است همانند انسان راه برود و حرکت کند و با دست ها و پنجه های خود کارهای مختلفی مانند تکان دادن دست، دست دادن، برداشتن اشیاء و تقلید حرکات روزمره ی انسان را انجام دهد. برای تعامل بیشتر با انسان و تقلید بهتر، دارای ابزارها و امکانات فراوانی است که در ادامه به آن ها اشاره می کنیم. این ربات به طور کامل قابل برنامه ریزی توسط زبان های برنامه نویسی سطح بالا مانند Python, Urbi, Net, ++C می باشد. از ۲۵ درجه آزادی و موتورهای قدرتمندی برخوردار است که به آن اجازه انجام حرکات مشابه به انسان را می دهد. سنسورهای سخت افزاری مناسبی در آن از جمله دو دوربین HD در قسمت سر، ۴ میکروفون برای دریافت بهتر صوت، سنسورهای سونار و فاصله سنج، ۲ سنسور IR، سنسور لمسی و ۸ سنسور فشارسنج تعبیه شده است.



علاوه بر این ها برای تعامل بیشتر و انتقال منظور خود، به دو اسپیکر قوی، چراغ های LED بر روی سر و بدن و گوش ها و سیستم یکپارچه سازی صوتی مجهز شده است. پردازنده مرکزی آن از نوع Intel ATOM 1.6ghz می باشد و بر روی آن سیستم عامل لینوکس تعبیه شده است که دست محققان و برنامه نویسان را بسیار باز گذاشته است. همچنین برای راحتی کار و آموزش اولیه راحت تر، خود شرکت بسته ی نرم افزاری قدرتمندی با نام NaoQi را ارائه کرده است که ماژول های کار با ربات در آن قرار داده شده است. پردازشگر دومی در بدن آن قرار دارد که نسبت به پروسدسور اصلی ضعیف تر است و تسریع کارها بسیار بجا ایجاد شده است. باتری قدرتمند آن اجازه استفاده از آن به صورت خودکار و بیش از ۲ ساعت را (بسته به استفاده) در اختیار قرار می دهد.

طراحی و ساخت برنامه های مرتبط با رباتیک بسیار حرفه ای و به نوبه خود یک هنر به حساب می آید. موضوعات متعددی مانند شناسایی صدا، تشخیص اشیا توسط سنسورها و مخصوصا دوربین و نقشه برداری از آن ها مطرح می شود. این برنامه ها باید به طور کامل با محیط هماهنگ شده باشند و قابلیت پشتیبانی محیط های پویا را داشته باشند. همان طور که گفته شد - Alde - baran برنامه ای برای کار با ربات را ارائه کرده است که به نوبه ی خود قدرتمند است اما برای سطوح بالاتر و حرفه ای تر کافی نیست و محققان کدهای خود را از نو گسترش می دهند.

یکی از بحث های روز و مهم در رباتیک، خودمختار بودن ربات است. بدین معنی که به هنگام اجرا، هیچ کنترلی بر روی ربات وجود ندارد و به طور هوشمند و خودمختار تصمیم می گیرد و نسبت به شرایط محیط، واکنش های متفاوتی را از خود نشان می دهد. این تصمیم گیری ها از قبل توسط سیستمی که به آن کنترل رفتار ربات و یا هوش مصنوعی گفته می شود به صورت دقیق طراحی و تست می شود و پس از انجام در ربات قرار می گیرد. برای خودمختار بودن یک ربات چندین مبحث باید رعایت شود تا به درستی به شرایط پاسخ دهد. مکان یابی یا موقعیت یابی ربات از خود و اینکه ربات بداند در کجای محیط قرار دارد از مهمترین بخش ها می باشد که توسط دوربین و سنسورهای ورودی می توان این امر را مهیا کرد. یک مرحله قبل از آن تشخیص اشیا توسط دوربین ها و درک درست از آن ها در شرایط نوری متفاوت می باشد. این مرحله یکی از دشوارترین قسمت ها می باشد که با وجود نویز فراوان تصاویر دوربین نیاز به الگورتیم های متفاوت برای تشخیص درست اشیای موجود در تصویر می باشد. پس از دانستن این مطالب نوبت به تصمیم گیری و چیدمان استراتژی نسبت می شود که شاخه ای عظیم و نو در علم کامپیوتر و رباتیک می باشد که جای کار فراوانی دارد.

مجموعه ای از قسمت های گفته شده باعث تعامل بهتر ربات با محیط و در نتیجه با انسان می شود. هرچه شرایط پیشتر و روزمره تری مورد بررسی قرار گیرد، سطح هوش ربات بالاتر می رود و الگوریتم های بهتری برای آن ایجاد می شود. NAO به طور خاص تعدادی از افراد را می تواند شناسایی کند و قابلیت تشخیص چهره افراد در آن تعبیه شده است. همچنین صدا ها را می فهمد و به دستورات آن ها تا حدی واکنش نشان می دهد. شاید متوجه شده باشید که هنگام صحبت با دیگران و حالات خاص روحی، بدن ما فرم های مختلفی به خود می گیرد. به طور مثال وقتی عصبی هستیم مدام با دستانمان صحبت می کنیم. این حالات نیز در ربات NAO در نظر گرفته شده است و این امر حرکات ربات را بسیار طبیعی تر نشان می دهد. این بخش که به اختصار HRI نامیده می شود در سراسر جهان در حال پیشرفت است.

“The NAO robot should provide news, films, and TV clips, which are projected from within it onto any surface. It also can evaluate a patient’s mental and emotional state through behavior and conversation and suggest activities.”

Jim Juola, professor of cognitive psychology, University of Kansas

در این میان فیلهای مختلفی برای گسترش رباتیک و کار با NAO وجود دارد که هر یک جذابیت های خاص خود را دارد. هوش مصنوعی، تعامل اجتماعی ربات با انسان، حرکت و رفتار خودمختار، پردازش تصویر و تشخیص صدا، کنترل رفتار ربات و رباتیک تکاملی از جمله آن ها می باشند.

بررسی سامسونگ Galaxy Note II N7100 :

کمپانی سامسونگ گوشی‌ها و تبلت‌های بسیار خوبی تولید کرد که بعضی از این مدل‌ها نیز بصورت نماد باقی مانده اند. سامسونگ تلاش می‌کند در تولیدات موفق خود به میزان سازگاری توجه بیشتری نماید و فرمول‌های موفق سایر کمپانی‌ها را بکار گیرد. بعضی محصولات کمپانی مانند Galaxy Note که در سال گذشته معرفی شد یک روند کاملاً جدید در بازار موبایل محسوب می‌شود. اگرچه سامسونگ از Galaxy Note ابراز خرسندی نکرد و بدنبال آماده‌سازی مدل شماره 2 آن است. سامسونگ Galaxy Note II دارای قدرت پردازش دو برابر، یک صفحه نمایش جدید در اندازه بزرگتر و حتی یک باتری با توان بالاتر است.



ابعاد این گوشی-تبلت 151.1 x 80.5 x 9.4 میلیمتر است که بلندتر و باریک‌تر از مدل قبلی خود می‌باشد. Galaxy Note II حتی از بزرگترین گوشی‌های آندروید نیز بزرگتر است با اینحال به راحتی می‌توان آن را در یک جیب جا داد. وزن آن 180 گرم است. در طراحی این گوشی-تبلت از Galaxy S III الگو گرفته شده است. سطح پلاستیکی Note II بسیار براق و صیقلی است که به زیبایی آن می‌افزاید. این گوشی-تبلت نسل دوم در رنگ‌های سفید و طوسی موجود است. در بالای صفحه نمایش در قاب جلو یک دوربین ثانویه 1.9MP وجود دارد که حسگر Proximity در طرف راست آن مشاهده می‌شود. حسگر نور محیط و LED وضعیت در طرف چپ خروجی صدا قرار دارند. شما می‌توانید از منوی تنظیمات، انواع رویدادهایی را که LED در آنها روشن می‌شود انتخاب کنید و این موارد شامل شارژ کردن، خالی شدن باتری، تماس‌های ناموفق و در طول فیلمبرداری است (فقط در صورتی که صفحه نمایش خاموش باشد). شما می‌توانید رویدادهای بیشتری را اضافه کنید یا رنگ‌ها را برای رویدادهای از پیش تنظیم شده تعیین نمایید اما برای این کار با یک نرم افزار مناسب از Play Store نیاز دارید.

سامسونگ در این مدل نیز مانند Galaxy S III از حسگر RGB استفاده کرده است که قادر به پیدا کردن طیف کامل نور محیط است و فقط کانال سبز آن را تشخیص نمی‌دهد. بدین ترتیب کارایی آن زیر انواع نورهای مصنوعی ارتقاء می‌یابد. سامسونگ روش جدیدی را برای کنترل روشنایی ارائه داده است که به کاربر امکان می‌دهد بدون غیر فعال کردن حالت اتوماتیک بخوبی میزان نور را تنظیم کند. شما یک Offset (میزان تعادل) تنظیم می‌کنید و صفحه نمایش Galaxy Note II همواره کمی روشن‌تر یا تاریک‌تر از سطح انتخاب شده اتوماتیک خواهد بود.



صفحه نمایش :

سامسونگ یک صفحه نمایش غیر ماتریس PenTile در این گوشی-تبلت خود قرار داده است که رضایت بسیاری از کاربران را در پی داشت. کمپانی کره ای سامسونگ سایر ویژگی های صفحه نمایش را نیز تغییر داد مانند پوشش سطح آن که اکنون Gorilla Glass 2 است. در واقع این بخشی از توضیح این مورد است که چرا Note II باریک تر از مدل خود است با اینکه باتری بزرگتری دارد. صفحه نمایش 5.5 اینچ دارای نسبت صفحه 16:9 است و اکنون تصویر باریک تر و بلندتری را ارائه می دهد و سطح آن نیز کمی افزایش یافته است. سطح صفحه نمایش در این مدل در مقایسه با Galaxy Note اورجینال حدود 2 درصد بیشتر است. میزان وضوح صفحه نمایش نیز 720P 720 (1280 x پیکسل) است و تراکم پیکسل آن 267ppi می باشد که ماتریس جدید، تصاویر شفاف تری را فراهم می نماید. هر پیکسل روی صفحه دارای سه ریزپیکسل است. ماتریس جدید از فضای اختصاص یافته به هر پیکسل بهتر استفاده می کند. تنظیمات صفحه نمایش در Galaxy Note II به صورتی است که حتی با روشن کردن روشنایی اتوماتیک نیز نوار کنشویی روشنایی فعال می ماند و بدین ترتیب می توانید بخوبی روشنایی را تنظیم کنید و از طرفی نیز بطور اتوماتیک با نور محیط سازگار می شود. میزان خوانایی صفحه نمایش زیر نورخورشید رضایت بخش است.

دوربین :

این گوشی دارای یک دوربین 8 مگاپیکسل با وضوح 3264 x 2448 پیکسل است و دوربین 1.9 مگاپیکسل قاب جلوی آن نیز برای مکالمه تصویری بکار می رود. دوربین دارای ویژگی هایی مانند Geotagging، کانون لمسی، تشخیص چهره و لبخند و تثبیت کننده تصویر دیجیتال است. منوی دوربین دارای دو نوار میانبر در دو طرف نمایاب است. سوئیچ دوربین عکاسی / فیلمبرداری، کلید دیافراگم مجازی و میانبر گالری در طرف راست قرار دارند. میانبر گالری به صورت یک نمونه کوچک از آخرین عکس گرفته شده است. در طرف چپ چندین کنترل طبق پیش فرض وجود دارد اگرچه کاربر می تواند چهار میانبر را در آنجا قرار دهد تا با یک ضربه به ویژگی هایی که اغلب استفاده می شوند دسترسی پیدا کنید. پنجمین میانبر معمولاً به تنظیمات مربوط می شود. دوربین این گوشی دارای یک منفذ F/2.6 است و طول کانونی آن 3.7 میلیمتر است. در حالت عکسبرداری متوالی گزینه ای به نام "بهترین عکس" وجود دارد که پنج عکس را در یک ردیف ایجاد می کند و گوشی بطور اتوماتیک بهترین عکس را انتخاب می کند. حالت HDR نیز برای صحنه هایی که کنتراست بالا دارند فراهم شده است. تصاویر دوربین از نظر کیفیت در میان بهترین دوربین های 8 مگاپیکسل قرار دارند. به موجب پردازنده سریع چهار هسته ای می تواند بطور همزمان در وضوح HD (1080P) یا 720P فیلمبرداری کند و در وضوح کامل عکس بگیرد. عکس ها به نسبت صفحه 16:9 بریده می شوند تا با ویدئوها و آنچه در نمایاب نشان داده می شود تناسب داشته باشند.

دوربین در وضوح Full HD در 1080P و در وضوح HD در 720P فیلمبرداری می کند. در طول فیلمبرداری نیز می توانید در وضوح کامل 16:9 عکس بگیرید. وضوح عکس هایی که دوربین در طول فیلمبرداری می گیرد 6MP است.

منوی دوربین فیلمبرداری نیز مانند دوربین عکاسی است و همان پنل قابل تنظیم در طرف چپ برای حداکثر پنج میانبر وجود دارد. ویدئوهای 1080P بصورت فایل های MP4 و با سرعت بیت 17-19Mbps اجرا می شوند. ویدئوها با استفاده از AAC Codec با صدای استریو ضبط می شوند.





سامسونگ Galaxy Note II از نسخه به روزرسانی شده پخش موسیقی Touchwiz استفاده می کند. سامسونگ پیش تنظیمات اکولایزر و تکنولوژی Sound Alive برای ارتقای صوتی را نیز فراهم کرده است که دارای مجازی سازی کانال 7.1 است. سامسونگ در تعدادی از Media Players آندروید و پخش MP3 نیز از Sound Alive استفاده کرده است. موسیقی در گروه های مختلف تفکیک می شود اما جالب ترین آنها Music Square نام دارد که مانند ویژگی SensMe در گوشی های سونی اریکسون است و بطور اتوماتیک یک آهنگ را بعنوان هیجان انگیز یا ملایم، شاد یا احساسی رده بندی می کند و آن آهنگ ها را روی یک مربع ترسیم می نماید. اینجا می توانید یک قسمت از مربع را مشخص کنید تا گوشی بطور اتوماتیک یک لیست پخش از آهنگ هایی که متناسب با انتخاب شماست ایجاد نماید. برای مثال اگر بخش فوقانی مربع را انتخاب کنید، آهنگ های انتخابی هیجان انگیز خواهد بود و اگر پایین گوشه راست را انتخاب نمایید آهنگ های انتخابی ملایم می باشد. با کشیدن انگشت بطرف چپ و راست روی جلد آلبوم می توان بین آهنگ ها حرکت کرد. برای قطع صدای آهنگ می توانید گوشی را برگردانید. با قرار دادن کف دست روی صفحه نمایش، پخش آهنگ متوقف می شود. پخش موسیقی در این گوشی به DLNA مجهز است بنابراین فقط محدود به تراک های روی گوشی نمی باشید و دسترسی به آهنگ ها در گوشی های متصل شده به شبکه Wi-Fi به راحتی دسترسی به آهنگ هایی است که بطور محلی ذخیره می شوند.

پورت ها :

این گوشی از چهار باند GSM / GPRS / EDGE و چهار باند 3G پشتیبانی می کند. نسخه LTE این گوشی نیز برای مناطقی که پشتیبانی LTE دارند فراهم شده است. ارتباط 3G توسط HSPA با سرعت دانلود 21Mbps و سرعت آپلود 5.76Mbps پشتیبانی می شود. Note II دارای یک نسخه با قابلیت LTE نیز می باشد که از تراشه Exynos 4412 Quad استفاده می کند و دارای یک مودم اضافی است. این گوشی دارای بلوتوث 4.0 است که سرعت انتقال داده آن حدود 21Mbps است. Wi-Fi Direct یک تکنولوژی همانند است که سرعت بالایی دارد. پشتیبانی Wi-Fi شامل نسخه های a/b/g/n و سازگاری باند 2.4GHz و 5GHz است. این گوشی با لمس قاب پشت گوشی امکان به اشتراک گذاشتن انواع Media از طریق NFC را فراهم می کند. امکان اشتراک با سایر دستگاه های NFC نیز وجود دارد اگرچه کارایی آن محدود به چیزی است که توسط Beam آندروید فراهم شده است. قابلیت AllShare به دو بخش AllShare Play و AllShare Cast تفکیک شده است که نخستین مورد برای انتقال و به اشتراک گذاشتن داده و فایل های چندرسانه ای با نوت بوک و PC می باشد و مورد دوم، محتوای در حال پخش را از تلویزیون و یا کامپیوتر در ارتباط DLNA فراهم می کند. پورت MHL نیز وجود دارد که ظاهر آن مانند یک پورت نرمال MicroUSB است و مانند آن کار می کند. این پورت با استفاده از یک آداپتور MHL به HDMI امکان پخش ویدئو را فراهم می کند. این آداپتور را باید بصورت جداگانه خریداری کند زیرا در جعبه گوشی وجود ندارد. با وصل کردن dongle به گوشی نیاز است که یک شارژر را نیز به پورت دیگر MicroUSB روی dongle وصل کنید و در اینحالت صفحه نمایش Galaxy Note II روی تلویزیون منعکس می شود. پورت MHL قابلیت USB On The Go را نیز فراهم می کند و برای استفاده از این ویژگی نیز به یک آداپتور نیاز است. آداپتور را به گوشی وصل می کنید و یک کابل استاندارد USB را به سر دیگر آن وصل می نمایید. این گوشی از ماوس و صفحه کلید USB نیز پشتیبانی می کند. مکان نمای ماوس روی صفحه ظاهر می شود و به راحتی می توانید با آن کار کنید.



بازی

معرفی ۵ بازی مهم که در نیمه دوم سال منتشر می شوند :

روزهایی خوب برای گیمرها !

Assassin's Creed III



این عنوان در سبک اکشن-شوتر سوم شخص در E3 امسال و در حالی که تنها یک سال از عرضه ی نسخه ی دوم آن میگذرد به طور رسمی معرفی شد. این عنوان که توسط استودیوی Visceral Games در حال ساخت است، توسط EA در فوریه سال ۲۰۱۳ عرضه خواهد شد. داستان بازی ادامه ی نسخه ی قبل را پیشی میگیرد. داستان از جایی شروع میشود که Isaac و Ellie سیاره ای یخ زده را پیدا کرده بر روی آن فرود می آیند اما سفینیشان به شدت آسیب دیده و غیر قابل استفاده میشود، خط داستانی که به شدت ذهن را به ابتدای نسخه ی اول این سری میکشد!

در این جریان Ellie گم شده و Isaac با شخص جدیدی به نام Carver آشنا میشود. به نظر می آید وی فردی خشن بوده و شخصیتی زمخت داشته باشد، چیزی که از دیالوگ های او هم میشود به آن پی برد. البته آن چنان هم حرف های Isaac به مزاق Carver خوش نمی آید و او تنها برای زنده ماندن با Isaac همراه میشود و همچنان بوهایی از حضور پررنگ نکروموف ها می آید. البته با دشمنان انسان نمای دیگری هم همراه خواهیم بود که تا حدود به نکروموف ها شباهت دارند. بازی به شما قول یک سبک Horror اصیل را نمیدهد و مطمئنا وجود یک همراه به نام Carver این موضوع را تایید میکند. بازی بیش از پیش خود را به سبک شوتر نزدیک کرده و در قسمت هایی شاهد مبارزه ی این دو قهرمان با انسان هایی هستیم که آن ها نیز تفنگ بر دست داشته و Isaac با پناه گرفتن پشت کاور ها مانع از برخورد تیر به خود میشود. قرار دادن حرکات پلتفرمینگ در بازی مطمئنا سبب گرایش بیشتر آن به سبک شوتر خواهد شد که تقریبا مخاطب را با یک عنوان اکشن رو به رو میسازد! همچنین در بازی قابلیت های گذشته مانند: آهسته کردن زمان، Telekenesis و... همچنان حضور دارند که موجب جذاب شدن ماجرا میشوند. هنوز با همان موسیقی ناب سری DS مواجه هستیم و ضرب آهنگ های زیبایی را در این عنوان مشاهده میکنیم که موجب جذابیت بیشتر آن میشوند البته همچین موسیقی هایی نقش کلیدی در روند صحنه های اکشن بازی را دارا میباشند! وجود مد Co-op با توجه به حضور شخصیت دیگری به نام Carver توسط سازندگان تایید شد و به گفته ی آن ها موجب شکافته تر شدن داستان بازی میشود مدی که سر و صدای اعتراض خیلی ها را درآورد و موجب ناامید شدن خیلی از طرفداران بازی شد. گرافیک بازی با توجه به نمایش آن در E3 خوب عمل کرده اما شباهت بارزی به نسخه ی دوم دارد حداقل چهره پردازی کاراکتر اصلی با توجه به نسخه ی دوم فرق چندانی نکرده اما با این حال با یکی از گرافیک های خوب این نسل مواجه هستیم. مطمئنا در جریان بازی با شخصیت Carver و گذشته ی او بیشتر آشنا میشویم پس باید تا زمان انتشار آن صبر کرد. همانطور که گفته شد این بازی در فوریه ی سال ۲۰۱۳ برای هر سه پلتفرم معمول عرضه خواهد شد.

Beyond: Two Souls



این عنوان در سبک سوم شخص ماجراجویی در نمایشگاه امسال توسط دیوید کیچ خالق بازی Heavy Rain معرفی و سال ۲۰۱۳ به عنوان سال عرضه ی این بازی توسط استودیو و شرکت سازنده انتخاب شد. داستان بازی حول دختری به نام Judy Holmes میگذرد که ارتباطاتی با دنیای ماورالطبیعه داشته اما خود از آن بی خبر است. این بازی ۱۵ سال از زندگی جودی را همراه با تمرکز بر روی زندگی بعد از مرگ روایت خواهد کرد.

چیزی که از این بخش میدانیم این است که Judy توسط مامورانی ملقب به SWAT (مامورانی که در عناوین مختلف خود را نجات بخش میدانند) تحت تعقیب بوده اما هنوز که هنوزه "چرای" آن برای ما هم نامعلوم بوده است! در این بازی به مانند Heavy Rain (دیگر شاهکار دیوید کیچ) دیگر Game Over معنایی نداشته و برای اولین بار در صنعت گیم ۱۵ سال از زندگی کاراکتری براساس موقعیت های تلخ و شیرین رقم خواهد خورد. همچنین وجود چندین پایان مختلف در این عنوان توسط سازنده تایید شده است. به نظر میرسد در بازی دو شخصیت وجود داشته باشد؛ یکی Judy که از قبل هم معلوم بود و دیگری که براساس اسم بازی میتوان به آن پی برد روحی است به نام Aiden که در برخی از نقاط بازی به یاری شما می آید. تمامی انیمیشن های کاراکترهای بازی یک به یک با استفاده از جدیدترین و حرفه ای ترین تکنیک Motion Captur شبیه سازی شده و به صورت مستقیم در بازی استفاده شده است. همچنین حرکات شخصیت اصلی بازی یعنی Judy Holmes توسط Ellen Page (بازیگر جوان و نامزد جایزه ی اسکار) و با استفاده از تکنیک Motion Captur تماما شبیه سازی شده اند. چیزی که برای ما در تریلر به نمایش در آمده از این بازی در نمایشگاه E3 امسال شاهد بودیم این بود که Judy میتواند با این نیروی ماورالطبیعه روی ذهن دیگر اشخاص تاثیر گذاشته و یا با استفاده از آن هلیکوپتری را منفجر و ماشین زرهی را به هوا پرتاب کند که کمی به حس تخیلی بازی می افزاید. این نیرو بعضا با رنگ زرد نورانی نمایش داده میشود و به نظر میرسد قسمتی هایی از بازی را باید به کمک این نیرو پیش برد! گرافیک بازی عالی کار شده به طوری که تعجب همگان را در ابتدا برآورد و موجب شگفتی همگان شد. در بازی شاهد دانه های خیس عرق افراد هستیم که به زیبایی تمام تر با حرکت افراد از روی پوست لیز خورده و به پایین میریزند. همچنین به نظر میرسد که باران نقش عنصری کلیدی را در بازی ایفا میکند و تاثیر آن بر روی محیط مثل خیابان و بازتاب نور از سطح زمین با زیبایی منحصر به فردی کار شده است. لباس و موی کاراکترها یکایک عالی کار شده و بعضا در دموهای مشاهده شده شاهد سربازی بودیم که چهره اش به شدت افتضاح به نظر میرسید گویی به درستی رندر نشده بود اما از حقیقت ماجرا ما هم بی اطلاعیم. مورد دیگر میتوان به هوش مصنوعی بعضا بد کاراکترهای دشمن اشاره کرد چرا که در بعضی از صحنه ها دیده میشد که Judy با آن نیرو مغز سربازی را به تسخیر خود درآورده و با استفاده از سلاح او به طرف دیگر سربازان شلیک میکند و دیگر سربازان گویی بدون توجه به او و انفجارهای محیط منتظر بودند تا یکی یکی از پای دربیایند! موسیقی و صداگذاری نیز جای تبریک دارد. از صداگذاری خوب کاراکترها که بگذریم میتوان به صداگذاری خوب محیط اشاره کرد، این عنصر به نوعی در بازی جلوه میکرد که صدای باد زدن یک پنکه و یا راه رفتن سربازان به بهترین شکل کار شده بود و به نوعی صدای بم محیط را به مخاطب القا میکرد. در این عنوان همانند Heavy Rain باید شاهد تعقیب و گریزهایی با یک موسیقی درگیر کننده باشیم و یکی از تفاوت های آن با Heavy Rain در این است که کنترل کاراکتر تقریبا بر عهده شما خواهد بود و شما میتوانید تصمیم بگیرید که به کدام سمت بروید! این عنوان همانطور که گفته شد در سال ۲۰۱۳ توسط Sony Computer Entertainment و به صورت انحصاری برای کنسول نسل هفتم سونی یعنی PS3 منتشر خواهد شد.



Call Of Duty : Black Ops 2



عنوانی در سبک اکشن-شوتر اول شخص که توسط Activision پس از انتشار شایعات فراوان معرفی شد و ۱۲ نوامبر ۲۰۱۲ برای عرضه این عنوان در نظر گرفته شده است. این عنوان توسط تریلری که بازی را در آینده و سال ۲۰۲۵ روایت میکند به نمایش درآمد که خیل عظیمی این حرکت اکتیویژن را به منظور در آوردن این عنوان از مسیری خطی میخوانند و بعضی دیگر این کار را ناشایست خوانده و اظهار کرده اند که این بازی سعی در نزدیک کردن خود به سری بسیار محبوب Halo دارد! داستان بازی کامل کننده عنوان قبلی خود است.

روایت داستان به دو صورت است؛ یکی به صورت فلش بک هایی به گذشته و دهه ی ۸۰ و دیگری روایتی از داستان سال ۲۰۲۵ و در کنار تکنولوژی و سلاح های پیشرفته اتفاق می افتد که میتوان گفت این بخش به نوعی ساختار داستان این عنوان را تشکیل میدهد. بازی از دو شخصیت اصلی برخوردار است که قابل کنترل میباشند. یکی شخصیت محبوب الکس میسون که ۴۰ سالگی پیرتر شده و دیگری پسرش دیوید میسون که نقش اصلی را در روایت داستان در سال ۲۰۲۵ ایفا میکند. همچنین برخلاف باور همگان فرانک وودز هم از جریانات BO جان سالم به در برده و نقش مهمی را به عنوان یک راوی برای روایت داستان برعهده دارد. همچنین میتوان به حضور دو شخصیت با نام های Anderson و Nelson اشاره کرد که به ترتیب یکی خلبان و دیگری نقش همیار دیوید میسون را بر عهده دارد. بازی همانند قبل دارای صحنه های سینماتیک فراوان است که سبب هرچه جذاب تر شدن این عنوان میشود، از انفجار ساختمانی سر به فلک کشیده بگری تا سوار بر جت شدن و تعقیب و گریز در میان آسمان خراش های لس آنجلس و سوار کاری بر اسب در صحراهای سوزان یمن که این مورد کمی در این سری بدیع به نظر میرسد. در بازی شاهد اسلحه ها و جنگ افزار های مختلفی خواهیم بود. از این بین میتوان به ربات های چهار پای غول پیکر و هواپیماهای بدون سرنشین اشاره کرد. این عنوان تنها نسخه ای در این سری خواهد بود که از چند خط داستانی بهره میبرد به طوری که با هر انتخاب در بازی سرنوشت جدیدی نیز رقم خواهد خورد حتی این امکان نیز در بازی وجود دارد که در آخر بتوانید نتیجه را تغییر دهید قابلیتی که به ما نوید یک گیم پلی نوین و متفاوت را میدهد. بخش چند نفره دچار تحولاتی شده و مدهای مختلفی به بازی اضافه شده است. همچنین سیستم Pointstreak به حیات خود ادامه میدهد و میتوان گفت که Prek های بیشتری در بازی تدارک دیده شده است. همانند عنوان قبلی بخش چند نفره ی این عنوان دارای ۱۵ پرستیژ خواهد بود. نقشه هایی مختلفی در بازی وجود خواهد داشت که برخی وسیع هستند و همه ی آن ها مربوط به جریانات سال ۲۰۲۵ میشود. همانند گذشته مد زامبی هم در بازی وجود خواهد داشت که به گفته ی سازندگان این مد بهتر از قبل عمل خواهد کرد. گرافیک بازی در تریلرهای به نمایش درآمده چنگی به دل نمیزد و برخی دلیل آن را استفاده از همان موتور گرافیک چهار سال قبل میدانند اما با توجه به فرصتی که تیم سازنده در اختیار دارند باید امیدوار بود که این بخش بهبود چشمگیری به خود ببیند و شاهد یک گرافیک خوب باشیم و قابل ذکر است که بازی در ۶۰ فریم اجرا خواهد شد. با توجه به پیشینه ی این عنوان شاهد موسیقی قوی خواهیم بود، موسیقی که میتوان گفت ترکیبی از دو سبک حماسی و ریتمیک بوده. همانگونه که ذکر شد بازی توسط استودیوی Treyarch در حال ساخت است و توسط Activision در تاریخ ۱۲ نوامبر ۲۰۱۲ بر روی سه پلتفرم معمول قابل بازی خواهد بود.

CALL OF DUTY BLACK OPS II



قرار است بازی در فوریه ی ۲۰۱۳ برای PS3-XBOX 360-PC توسط EA منتشر شود. "نیویورک توسط یک Nanodom (گنبد نانویی) گولپیکر ساخت شرکت Cell محصور شده بیرون از این گنبد آثار زندگی دیده نمیشود، نیویورک غرق در تاریکی محض با جنگی خونین بین سه جناح دست و پنجه نرم میکند. انسان ها برای نجات خود از دسته موجودات بیگانه که به سوی سرزمین هستیشان هجوم آورده اند به زیرزمین پناه میبرند، اما این همه تحدید و ویرانی به راستی تقصیر چه کسی بود؟"

کرایتک فضای بازی را هفت گانه و تلفیقی از سری ۱-۲ این بازی میخواند چرا که شما لحظه ای با فضایی با پوشش گیاهی عظیم دارای حیوانات مواجه میشوید و لحظه ای دیگر با پوشش تماما شهری که مطمئنا در کاورگیری ها و استراتژیک جنگی به کارتان می آید، یا دره ای عمیق راهتان را سد میکند و یا مجبورید در منطقه ای مردابی تا کمر در آب فرو بروید. در این توضیح کاملا فضای جنگلی نسخه ی ۱ و فضای تماما شهری نیویورک نسخه ی ۲ به خوبی دیده میشود. بازی نیویورک سال ۲۰۴۷ را پس از گذشته حدود ۲۴ سال با تغییراتی ناهمگون که هیچکس انتظار نداشت در معرض دید قرار میدهد. تیزر ۲۴ آپریل به اعتقاد خیلی ها آنقدر ضعیف بود که فقط ابهت گرافیکی سری را به نمایش میگذاشت و هیچ نشانه ای از گیم پلی را بروز نداد. تریلری که در کنفرانس EA در E3 امسال به نمایش درآمد قابل قبولتر بود و علاوه بر قدرتمندی گرافیکی CryEngien3- که تولد ده سالگی را پس از خلق ورژن های مختلف جشن میگیرد- قسمت هایی از گیم پلی را به نمایش درآورد که به اعتقاد من هنوز آن جذابیت های گذشته را دارد. در این تریلر تاکید خاصی بر تیروکمان نانویی شده که به راحتی میتوان با آن هر چیزی را نابود کرد حتی باس فایت های عظیم الجثه را! داستان بازی حول Prophet Alcatraz میچرخد که زندانی تاسیسات Crynet است. او میتواند با هک سلاح دشمنان از آن ها به نفع خود استفاده کند. در تیزر ۲۴ آپریل اثری از نیروهای Cell نبود و این بدین معنا بود که جنگ اصلی با Ceph ها اتفاق می افتد اما در تریلر E3 همه چیز عوض شد و معلوم شد که شما کار سختی را پیشرو دارید و برای رسیدن به مقصود خود باید با دو جناح به مبارزه پردازید. سوات یرلی، رئیس استودیوی Crytek در این رابطه میگوید: کرایسیس ۳ مخلوطی از شوتر سندباکس، مبارزات و سلاح های قدرتمند و پیشرفته ی انسان ها و فضایی هاست که مطمئنا عاشقان سبک تیراندازی مجذوب آن میشوند همچنین با موتورگرافیکی تقویت شده ی CryEngien3 میتواند ۷ تم مختلف را ارائه دهد که تجربه ی "بصری" شگفت انگیزی را از گیم پلی به معرض نمایش در می آورد. حال نظر با شماست آیا کرایتک رقابت با شرکت های گولپیکر انجین سازی را به رقابت با شرکت های عظیمی مانند ۳۴۳ و... که همگی گیم پلی فوق العاده را به نمایش میگذارند ترجیح داده است؟





این عنوان در سبک اکشن ماجراجویی در نمایشگاه امسال خودی نشان داد و قرار است توسط استودیوی Arkane Studio ساخته شود و در تاریخ ۹ اکتبر توسط Bethesda عرضه ی جهانی شود. داستان بازی در دنیایی با تم رئال، دنیایی پر از خفقان و دیکتاتوری اتفاق می افتد. شهر زشت دان وال (Dunwall) برای مردمی سر به تو تصویری زیبا دارد باید گفت مردم به همین نیز قانع هستند و هرکس سر به کار خود دارد. فعلا کسی نمیخواهد قهرمان بازی در بیاورد و با حاکم ظالم شهر دان وال مبارزه کند.

سیاستمداران این شهر میخواهند کوروو (Corvo) شخصیت اصلی خود را دوباره وارد بازی کثیف سیاست کنند. او که روزی یکی از دست ها ملکه ی دان وال بود با تهمت قتل ملکه به زندان انداخته شده اما پس از مدتی قدرتی به عنوان هدیه به او داده شد تا از زندان فرار کند. دلیل کوروو برای فرار تنها میتوانست به کلمه باشد "انتقام". بازی در دید اول شخص دنبال میشود. Dishonored نوعی جاذبه دارد و میتوان آن را به سبک گرافیکی خاص نسبت داد. گرافیک Dishonored از نظر فنی چیز دسته اولی نیست اما از نظر هنری و به کار بردن رنگ های تیره و سنگین و در اولین نگاه مخاطب را جذب و شیفته ی خود میکند. به نوعی با سبک استیم پانک رو به رو هستیم. سبکی با ماشین های بزرگ و محیط ها قدیمی که غالبا در آن ها تکنولوژی های عجیبی دیده میشود. وجود کودک با جو سنگین و خشن بازی متضاد بوده که در این سبک چیز معمولی به نظر میرسد! سلاح اصلی کاراکتر خنجر و شمشیر است. البته از سلاح های گرمی نظیر تپانچه نیز میتوان استفاده کرد. دلیل استفاده از سلاح های سرد خشونت بی حد آن نیست بلکه اگر بتوانید بازی را به صورت مخفیانه پیش ببرید میتوانید بی سروصدا و با فرو کردن خنجری در بدن دشمنان آن ها را از پیش رو بردارید. با توجه به حضور سلاح سرد به عنوان یکی از وسایل پیش بردی اصلی باید انتظار مبارزات نزدیک را بکشیم همچنان که در ویدیوها مشاهده میشد که دشمنان اگرچه از سلاح های گرم دوربرد نیز برخوردار بودند اما از خنجر و شمشیر خود برای یورش به شما استفاده میکردند و شما میتوانید ضربات آنان را دفع و اقدام به ضربه زنی کنید و یا این که گارد گرفته و به صورت شمرده شمرده ضربه بزنید. گویی بازی حالتی Open-World دارد چرا که میتوان علاوه بر ماموریت های اصلی ماموریت هایی دریافت کنید که اغلب ترور فرد یا افرادی خواهد بود. یکی از دیگر ویژگی های جالب کوروو نفوذ به بدن دشمنان و کنترل سیستم کلی بدن آنها و در نهایت از پا در آوردنشان است. همانطور که گفته شد این عنوان در تاریخ ۱۲ اکتبر و برای هر سه پلتفرم معمول عرضه خواهد شد.

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

i3center.com

تخصص نیاز دنیای امروز..!

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



بر اساس یک داستان کاملاً واقعی

به نام خدا

موضوع انشا: برنامه نویسی

معلم: آقای مرتضوی

برنامه نویسی خوب است. من برنامه نویسی را دوست دارم. برنامه نویسی سخت است. من برای یادگیری برنامه نویسی پدرم در آمده است! اما من برنامه نویسی را دوست دارم. معلم ما یعنی آقای مرتضوی می گوید زبان برنامه نویسی پایتون بهتر است اما ما گوش نمی دهیم. او صفحه ۳۳ مجله آفلاین را دوست دارد. من و دوستم برنامه نویسی یاد می گیریم. ما برنامه نویسی را از مجله آفلاین یاد می گیریم. من آفلاین را هم دوست دارم. اصلاً بیخیال انشا و آقای مرتضوی و برنامه نویسی! آفلاینو عشق است! تمام

تصحیح شد
صیفِ نمره!



زبان برنامه نویسی پایتون

درس اول - معرفی

میلا جعفری

مهندسی فناوری اطلاعات
مدیر مسئول آفلاین



python

مجموعه عظیم زبان‌های برنامه‌نویسی موجود را براساس ویژگی‌ها و قابلیت‌هایشان به دسته‌های مختلفی طبقه‌بندی کرده‌اند. دسته‌بندی‌هایی نظیر شیء‌گرا در برابر روال‌گرا یا این‌سورس در برابر منبع‌بسته، مستقل از پلتفرم در برابر وابسته به پلتفرم، ترجمه‌ای در برابر تفسیری و... هر یک از این دسته‌ها نشانگر ویژگی‌ها و امکاناتی هستند که ممکن است از یک دیدگاه خاص بسیار مفید و ارزنده محسوب شده و از دیدگاهی دیگر به‌عنوان محدودیت شناخته‌شوند. همین امر انتخاب یک زبان را برای شروع یادگیری به انتخابی دشوار تبدیل می‌کند. در این میان، زبان‌های مشهور یا زبان‌های پرکاربرد لزوماً انتخاب‌های مناسبی نخواهند بود. به‌عنوان مثال، زبان‌هایی نظیر C یا C++ به برنامه‌نویس این امکان را می‌دهند که برنامه‌های خود را با جزئیات بسیار بالا نوشته و با سرعت فوق‌العاده‌ای اجرا کنند. اما این سرعت بالا و کنترل شدید برنامه‌نویس بر تمام جزئیات به قیمت صرف زمان بیشتر برای کدنویسی و رفع اشکال کد تمام خواهد شد. نکته جالب‌توجه این‌که در بسیاری از موارد سرعت اجرای برنامه‌ها چندان مهم نیست. در حال حاضر نیز با ارزان شدن مداوم قدرت پردازش سیستم‌ها، بسیاری از برنامه‌نویسان معتقدند، هدر رفتن درصدی از نیروی پردازش پردازنده در اثر استفاده از زبان‌های سطح بالا و در عوض فراهم شدن زمان بیشتر برای تمرکز برنامه‌نویس بر فعالیت اصلی‌اش یعنی کدنویسی، معامله‌ای مقرون به صرفه است. زبانی که برای شروع یادگیری انتخاب می‌شود در ابتدا باید ساده باشد، به برنامه‌نویس تفکر سیستمی و منطقی را بیاموزد، اصول کدنویسی درست را به کاربر آموزش دهد، قادر به پاسخ‌گویی به غالب نیازهای کاربر باشد و در نهایت این‌که بهتر است به سیستم‌عامل یا ابزار خاص و پیچیده‌ای وابسته نباشد. بر همین اساس، بسیاری پایتون را بهترین زبان برای شروع یادگیری برنامه‌نویسی می‌دانند. پایتون زبانی سطح بالا، داینامیک، اسکریپتی، تفسیری، شیء‌گرا، آزاد، این‌سورس و مستقل از پلتفرم است که در سال ۱۹۹۱ توسط گوئی دو وان روسوم ابداع شد. باید توجه داشت که معرفی پایتون به‌عنوان زبان مناسب مبتدیان به معنای کم بودن قابلیت‌های آن نیست. هم‌اکنون پایتون به‌عنوان یکی از قدرتمندترین ابزارهای برنامه‌نویسی سیستمی، برنامه‌نویسی وب و... مورد استفاده قرار می‌گیرد.



اگرچه ممکن است بسیاری از برنامه‌نویسان قدیمی که با زبان‌هایی نظیر جاوا و C سروکار داشته‌اند، برنامه‌نویسی با پایتون را چندان جدی نگیرند و حتی آن را کودکانه بدانند، اما این امر از قابلیت‌های این زبان نخواهد کاست. در عوض، تعداد زیادی از برنامه‌نویسان (کسانی نظیر برنامه‌نویسان گوگل) پایتون را به دلیل سادگی، خوانایی و امکانات فراوان به هر زبان دیگری ترجیح می‌دهند. طرفداران پایتون که غالباً Pythonistas نامیده می‌شوند، معتقدند، این زبان به قدری کامل و کار با آن به قدری لذت‌بخش است که برای تمام نیازهای برنامه‌نویسی می‌توان به آن مراجعه کرد. آن‌ها برای این ادعا دلایل فنی هم ارائه می‌کنند که برخی از آن‌ها به شرح زیر است:

سادگی

پایتون زبانی بسیار ساده و مینی‌مالیستی است. خواندن یک برنامه خوب پایتون همانند خواندن یک متن انگلیسی است. این طبیعت شبه کد (Pseudo-Code) یکی از بزرگ‌ترین نقاط قوت پایتون است و به شما این امکان را می‌دهد که به جای تمرکز روی زبان بر روش حل مسئله تمرکز کنید.

سهولت یادگیری

سادگی این زبان باعث می‌شود، یادگیری آن از غالب زبان‌های موجود ساده‌تر باشد. برخی عقیده دارند، یک روز تعطیلی آخر هفته برای یادگیری دستور و قواعد زبان پایتون و بخشی از کتابخانه استاندارد آن کافی است

آزاد و اپن سورس بودن (FLOSS)

یکی از بارزترین نمونه‌های FLOSS (سرنام Free/Libre and Open Source Software) پایتون است. به عبارت ساده‌تر، شما می‌توانید نسخه‌هایی از این نرم‌افزار را آزادانه توزیع کنید، کدهای منبع آن را بخوانید، تغییر دهید و از آن در برنامه‌هایتان استفاده کنید. اساس FLOSS بر جامعه‌ای بنا شده که افراد آن دانش خود را با یکدیگر به اشتراک می‌گذارند. یکی از دلایل برتری پایتون نیز همین است که به صورت مداوم توسط جامعه‌ای که تنها خواسته‌اش بهتر

شدن این زبان است، بررسی شده و بهبود داده می‌شود.

سطح بالا بودن (High-Level)

هنگام کدنویسی در پایتون لازم نیست نگران جزئیات سطح پایین باشید. مدیریت حافظه، جمع‌آوری پسماندها (Garbage Collection) و... همه توسط خود زبان انجام خواهد شد.

قابلیت حمل (Portable)

به واسطه طبیعت اپن سورس پایتون، این زبان به بسیاری از پلتفرم‌ها انتقال داده شده است. تمام برنامه‌های شما می‌توانند بدون هیچ تغییری روی تمامی این پلتفرم‌ها اجرا شوند. البته به شرطی که با هوشیاری از قابلیت‌های خاص وابسته به پلتفرم پرهیز کنید. برنامه‌های پایتون شما به سادگی روی لینوکس، ویندوز، FreeBSD، مک، سولاریس، آمیگا، پلی‌استیشن، Pocket PC و... قابل اجرا هستند.

تفسیری بودن (Interpreted)

برنامه‌ای که با یکی از زبان‌های ترجمه‌ای نظیر C یا C# نوشته می‌شود، توسط کامپایلر و تنظیم تعداد زیادی گزینه و Flag به زبان قابل فهم ماشین تبدیل می‌شود. وقتی برنامه را اجرا می‌کنید، Loader/Linker برنامه، آن را به حافظه کپی کرده و اجرا می‌کند.

برخلاف این زبان‌ها پایتون به مترجم نیازی ندارد و برنامه شما به طور مستقیم از روی کد اجرا می‌شود. در واقع در پشت پرده، مفسر پایتون برنامه شما را به حالتی واسطه‌ای به نام ByteCode تبدیل کرده و سپس اجرا می‌کند.

تمام این‌ها باعث می‌شود که استفاده از پایتون ساده‌تر شود. زیرا لازم نیست نگران چرخه کدنویسی، کامپایل، کنترل، اصلاح کد، کامپایل دوباره یا نگران گزینه‌های کامپایلر، در دسترس بودن و لینک شدن کتابخانه‌های موردنظر و... باشید. این سیستم قابلیت حمل برنامه را نیز افزایش می‌دهد. زیرا کافی است شما کد را به سیستم دیگری کپی کنید و برنامه بدون نیاز به کامپایل دوباره به سادگی اجرا می‌شود.

شیء گرایی (Object Oriented)

پایتون از هر دو شیوه برنامه‌نویسی شیء‌گرا و روال‌گرا به خوبی پشتیبانی می‌کند. در زبان‌های روال‌گرا، برنامه بر مبنای تعدادی روال یا تابع ساخته می‌شود که در واقع چیزی جزء قطعات کد با قابلیت استفاده دوباره نیستند. در زبان‌های شیء‌گرا برنامه بر پایه اشیایی ساخته می‌شود که اطلاعات و عملکرد را یک‌جا نگه‌داری می‌کنند. پایتون در مقایسه با زبان‌هایی نظیر C# یا جاوا روش بسیار ساده تری برای برنامه‌نویسی OOP دارد.

قابلیت توسعه (Extensible)

اگر در برنامه شما قطعه کدی حساس وجود دارد که لازم است با سرعت بالایی اجرا شود یا می‌خواهید الگوریتم به کار رفته در آن را مخفی کنید، می‌توانید آن قسمت را به زبان C یا C# بنویسید و آن را از داخل برنامه پایتون اجرا کنید.

قابلیت جاسازی (Embeddable)

می‌توان پایتون را به صورت توکار (Embedded) در برنامه‌های C یا C# یا زبان‌های دیگر به کار برد و از این طریق به استفاده کنندگان برنامه قابلیت اسکریپت‌نویسی را هدیه کرد.

کتابخانه استاندارد غنی (Extensive Library) کتابخانه استاندارد پایتون بسیار گسترده و غنی است. این کتابخانه که به همراه نصب استاندارد پایتون در دسترس خواهد بود، می‌تواند گستره عظیمی از امور را نظیر Regular Expression, Document Generation, Unit Testing, Threading, Database, Web Browsing, FTP, XML, HTML, GUI, Cryptography, و Email پوشش دهد.

در کنار کتابخانه استاندارد پایتون، تعداد زیادی کتابخانه خوش ساخت دیگر نظیر wxPython (برای ساخت رابط گرافیکی)، Twisted (فریم ورک توسعه اینترنت)، PIL یا Python Imaging Library (برای ویرایش تصاویر) نیز در دسترس شما

(Gedit (GNOME از هر دوی این قابلیت‌ها پشتیبانی می‌کنند. در ویندوز می‌توانید از Notepad++ که نرم‌افزاری آزاد و رایگان است استفاده کنید. همچنین در ویندوز و مک نصب استاندارد پایتون محیط برنامه‌نویسی پیش‌فرض پایتون یا IDLE را نیز به همراه خواهد داشت که بسیار فراتر از یک ویرایشگر متن ساده در نوشتن و تصحیح کد به شما کمک خواهد کرد. در تمام توزیع‌های لینوکس، این برنامه از مخازن سیستم به‌سادگی قابل نصب است. با مراجعه به آدرس <http://wiki.python.org/moin/PythonEditors> می‌توانید فهرست ویرایشگرها و محیط‌های توسعه موجود را برای پایتون مشاهده کنید.

در شماره‌های آینده شروع به آموزش گرامر پایتون می‌کنم. سوالات و مشکلات خودتون رو با ما در میان بزارید تا در لابه‌لای آموزش، به سوالات شما هم پاسخ بدم. لطفاً با ما در تماس باشید!

کاربران مشهور پایتون براساس زمینه فعالیت به همراه خلاصه‌ای کوتاه از نحوه استفاده و دلایل به‌کارگیری این زبان می‌توانید به آدرس <http://python.org/about/success> مراجعه کنید.

کدام پایتون؟ کدام ابزار؟

زبان پایتون در حال حاضر در دو ویرایش متفاوت منتشر می‌شود. ویرایش اول سری ۲.X پایتون است که اکنون توزیع استاندارد پایتون به شماره می‌آید و به نسخه ۲/۷ رسیده است. توسعه در این دسته بر مبنای حفظ سازگاری با نسخه‌های قبلی انجام می‌شود. ویرایش دوم سری ۳.X پایتون است که از ابتدا بدون سازگاری با نسخه‌های ۲.X و با هدف ایجاد قابلیت‌های بیشتر و به‌روزتر در زبان تولید شده و اکنون به نسخه ۳/۱ رسیده است. این نسخه هنوز همانند سری دوم عمومیت نیافته و به همین دلیل در این مجموعه مقاله‌ها از سری ۲.X استفاده خواهد شد.

به یقین تمام کدهای نوشته شده در این مجموعه با هر نسخه‌ای بالاتر از ۲/۲ سازگار بوده و قابل اجرا هستند. این سری مقاله‌ها بر مبنای سیستم عامل لینوکس (به صورت خاص اوبونتو) نوشته شده‌اند. اما تمام کدها روی تمام سیستم‌ها قابل اجرا هستند. اگر در کدها از توابع و ویژگی‌های خاص وابسته به سیستم عامل استفاده شده باشد، در کنار کد به آن اشاره خواهد شد. در صورتی که شما از یکی از توزیع‌های مشهور لینوکس استفاده می‌کنید، به احتمال زیاد پایتون از پیش روی سیستم شما نصب شده است. برای سیستم‌عامل‌های ویندوز و مک می‌توانید با مراجعه به سایت رسمی پایتون (www.python.org) نسخه مناسب سیستم‌عامل خود را دانلود کرده و نصب کنید. کار با زبان برنامه‌نویسی پایتون به هیچ ابزار یا امکانات خاصی احتیاج ندارد. تنها با داشتن یک ویرایشگر متن ساده نظیر Gedit در لینوکس یا Notepad در ویندوز می‌توانید شروع به کدنویسی کنید. اما در صورتی که ویرایشگر شما از رنگ‌بندی کد (Syntax Highlight) و سیستم تورفتگی خودکار (Auto Indent) پشتیبانی کند، سرعت کدنویسی و تصحیح شما بسیار بالاتر خواهد رفت. غالب ویرایشگرهای متن لینوکس نظیر Kate (در محیط KDE) و

است. اما در نهایت شاید مهم‌ترین دلیل طرفداران پایتون هیچ یک از موارد فوق نباشد. آنچه آن‌ها را شیفته این زبان می‌کند لذتی است که از کار با چنین زبان ساده و قدرتمندی نصیب برنامه‌نویس خواهد شد.

چه کسانی از پایتون استفاده می‌کنند؟

به دلیل ماهیت اپن‌سورس و رایگان بودن، آمار دقیقی از استفاده کنندگان این زبان در دسترس نیست، اما شاید نام بردن تعدادی از بزرگ‌ترین شرکت‌های مرتبط و غیرمرتبط با IT که از این زبان استفاده می‌کنند تا حدی نشان‌دهنده عمومیت و قدرت این زبان باشد. مشهورترین کاربر زبان پایتون غول دنیای اینترنت یعنی گوگل است. پایتون به عنوان زبان مورد علاقه برنامه‌نویسان گوگل شناخته می‌شود. موتور پردازش ابری گوگل با نام Google App Engine از پایتون پشتیبانی می‌کند. شما می‌توانید برنامه‌هایی را که به محاسبه‌های سنگین و پیچیده نیاز دارند با پایتون نوشته و از طریق App Engine اجرای آن را به سرورهای قدرتمند گوگل بسپارید. ناسا نیز از دیگر استفاده‌کنندگان پایتون است. به صورت دقیق‌تر شرکت United Space Alliance شرکت اصلی پیمانکار مسئول نگه داری شاتل‌ها در ناسا از پایتون برای برنامه‌نویسی‌های علمی، طراحی رابط کاربر و توسعه سریع نرم‌افزار بهره می‌برد. همچنین شرکت اتودسک که از بزرگ‌ترین تولیدکنندگان نرم‌افزارهای طراحی به کمک کامپیوتر (CAD) و مصورسازی است، از پایتون برای ایجاد قابلیت اسکریپت‌نویسی در محیط مایا استفاده می‌کند. اما تصور نکنید که استفاده از پایتون تنها به محاسبه‌های علمی و کاربردهای مهندسی محدود است؛ جرج لوکاس شرکت ILM (سرنام Indus-trial Light and Magic) را در سال ۱۹۷۵ برای ایجاد جلوه‌های ویژه فیلم اصلی جنگ ستارگان تأسیس کرد. این شرکت هم اکنون برای ایجاد جلوه‌های ویژه، گرافیک کامپیوتری و مدیریت سیستم‌ها از پایتون استفاده می‌کند. و در نهایت می‌توان از شرکت فیلیپس نام برد. این تولیدکننده سرشناس وسایل الکترونیکی و مصرفی برای توسعه سریع نرم‌افزار، کنترل خط تولید و سیستم کنترل کیفیت خود از پایتون بهره می‌برد. برای مشاهده فهرست کاملی از



متد Get و Post در PHP

سلام. در بخش قبل در قسمت آموزش فرم ها در PHP به شما نمایش دادیم که چگونه یک فرم ساده HTML را طراحی کرده و اطلاعات آن را به یک صفحه دیگر برای پردازش و استفاده انتقال دهید.

همانطور که گفتیم ۲ روش برای انتقال اطلاعات فرم ها در PHP وجود دارد. متد get و متد post. در این بخش می خواهیم نحوه ارسال اطلاعات یک فرم توسط متد get و سپس دریافت اطلاعات در صفحه مقصد، توسط متغیر \$_GET را تشریح کنیم.

نحوه کار متد get :

هنگامی که یک فرم را به وسیله متد get ارسال می کنید، مرورگر به صورت اتوماتیک نام کنترل های درون فرم به همراه مقادیرشان را به آدرس صفحه اضافه کرده و سپس صفحه را به صفحه مقصد ارسال می کند. در این حالت مرورگر جفت نام کنترل های فرم و مقدار آنها را با علامت & از هم جدا می کند.

فرض کنید که یک فرم به شکل زیر طراحی کرده اید. در این فرم دو کنترل کادر متن داریم که از کاربر نام و سن آن را پرسیده است.

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

هنگامی که کاربر اطلاعات خواسته شده را در فرم وارد نموده و آن را submit می کند، ۲ اتفاق می افتد :

- اول اینکه مرورگر به صفحه تعیین شده در خاصیت action یعنی صفحه receive.php ارسال می شود.
- دوم اینکه مرورگر نام کنترل های متن و مقادیرشان را به صورت زیر به آدرس صفحه اضافه کرده و آن صفحه را به مقصد ارسال می کند.

آدرس در نوار آدرس مرورگر به صورت زیر در خواهد آمد. در این مثال فرض کرده ایم که کاربر برای نام مقدار ali و برای سن مقدار ۲۲ را وارد کرده است :

<http://localhost/receive.php? fname = Ali & age = ۲۲>

چند نکته مهم :

در روش ارسال get، اطلاعات درون فرم از طریق نوار آدرس مرورگر نمایش داده شده و بنابراین در معرض دید سایرین بوده و همچنین اطلاعات به راحتی حک می شوند. به همین دلیل نباید از این روش در ارسال اطلاعات حساس مثل رمز عبور و ... استفاده کرد و برای ارسال آنها از متد post استفاده کرد.

دوم اینکه حجم اطلاعاتی که با این روش می توانید ارسال نمایید، محدود است.

دریافت اطلاعات ارسال در صفحه مقصد و استفاده از آنها - متغیر \$_GET :

پس از اینکه کاربر با استفاده از متد get اطلاعات فرم خود را به صفحه مقصد ارسال نمود، باید آن اطلاعات را در صفحه مقصد دریافت کرده و از آنها استفاده نماید. برای این منظور در صفحه مقصد از متغیر از پیش تعیین شده، \$_GET برای دریافت

اطلاعات ارسال استفاده می شود. می توانید به تعداد متغیر های ارسال به صفحه از متغیر \$_GET استفاده نمایید. فقط باید همان نامی که در فرم صفحه مبدا برای متغیر تعیین شده و همچنین در نوار آدرس مرورگر است، استفاده نمایید.

تشریح روش با یک مثال عملی :

مطالب تشریح شده همراه با کد مورد نیاز آن را در مثال عملی زیر نمایش می دهیم.

کد لازم برای دریافت مقادیر متغیرهای ارسال، که در فرم بالای صفحه ارسال شده است به صورت زیر است. در فرم دو متغیر fname و age داشتیم، که در کد صفحه مقصد آن ها را به روش زیر دریافت کرده و در خروجی دوباره استفاده نموده ایم. برای مشاهده عملی روند، بر روی گزینه مشاهده خروجی مثال کلیک نمایید :

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

متد post :

در بخش قبل در قسمت آموزش فرم ها در PHP به شما نمایش دادیم که چگونه یک فرم ساده HTML را طراحی کرده و اطلاعات آن را به یک صفحه دیگر برای پردازش و استفاده انتقال دهید.

همانطور که گفتیم ۲ روش برای انتقال اطلاعات فرم ها در PHP وجود دارد. متد get و متد post. در این بخش می خواهیم نحوه ارسال اطلاعات یک فرم توسط متد post و

سپس دریافت اطلاعات در صفحه مقصد، توسط متغیر \$_POST را تشریح کنیم.


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

تابع () date در PHP :

از تابع () date در PHP ، برای نمایش و یا دستکاری ساعت و تاریخ استفاده می شود .

از تابع () date می توانید برای انجام اموری مثل نمایش تاریخ جاری سرور ، نمایش یک تاریخ خاص ، محاسبه زمان ، ایجاد یک برچسب زمانی و ... استفاده نمایید . این تابع یکی از توابع پیش ساخته و اصلی زبان PHP است .

شکل کلی تعریف و استفاده از تابع () date در PHP به صورت زیر است :

```
< ? php
date ( format ) ;
? >
```

پارامتر format تعیین کننده نحوه نمایش تاریخ توسط تابع date() است . در این پارامتر کاراکترهای زیر را می توانید به کار

ببرید :

- تعیین این پارامتر برای تابع اجباری است .
- کاراکتر d : این کاراکتر ، نمایشگر شماره روز در تابع date بوده و عددی بین ۰۱ تا ۳۱ است .
- کاراکتر m : این کاراکتر نمایشگر عدد ماه در تابع date بوده و عددی بین ۰۱ تا ۱۲ است .
- کاراکتر Y : کاراکتر Y نمایشگر عدد سال در تابع date بوده و یک عدد چهار رقمی است .

<http://localhost/receive.php>

چند نکته مهم :

در روش ارسال post ، اطلاعات درون فرم کد شده و مخفی ارسال می شوند . بنابراین در معرض دید سایرین نبوده و همچنین اطلاعات به راحتی حک نخواهند شد . به همین دلیل باید از این روش در ارسال اطلاعات حساس مثل رمز عبور و ... استفاده کرد . دوم اینکه حجم اطلاعاتی که با این روش می توانید ارسال نمایید ، نا محدود است .

امکان bookmark کردن صفحه در این روش وجود ندارد .

دریافت اطلاعات ارسالی در صفحه مقصد و استفاده از آنها - متغیر \$_POST :

پس از اینکه کاربر با استفاده از متد post اطلاعات فرم خود را به صفحه مقصد ارسال نمود ، باید آن اطلاعات را در صفحه مقصد دریافت کرده و از آنها استفاده نماید .

برای این منظور در صفحه مقصد از متغیر از پیش تعیین شده ، \$_POST برای دریافت اطلاعات ارسالی استفاده می شود . می توانید به تعداد متغیر های ارسالی به صفحه از متغیر \$_POST استفاده نمایید . فقط باید همان نامی که در فرم صفحه مبدا برای متغیر تعیین شده ، استفاده نمایید .

تشریح روش با یک مثال عملی :

مطالب تشریح شده همراه با کد مورد نیاز آن را در مثال عملی زیر نمایش می دهیم .

کد لازم برای دریافت مقادیر متغیرهای ارسالی ، که در فرم بالای صفحه ارسال شده است به صورت زیر است . در فرم دو متغیر fname و age داشتیم ، که در کد صفحه مقصد آن ها را به روش زیر دریافت کرده و در خروجی دوباره استفاده نموده ایم :

هنگامی که یک فرم را به وسیله متد post ارسال می کنید ، مرورگر به صورت اتوماتیک نام کنترل های درون فرم به همراه مقادیرشان را خوانده و کد می کند . سپس صفحه را به صفحه مقصد ارسال می کند . در این حالت مرورگر جفت نام کنترل های فرم و مقدار را به صورت مخفی و کد شده ، برخلاف متد get که به صورت نمایان این کار را انجام می دهد ، به صفحه مقصد ارسال می کند . در این روش اطلاعات از دید کاربر و سایرین مخفی خواهد بود و برای انتقال اطلاعات حساس مانند رمز عبور مناسب است .

فرض کنید که یک فرم به شکل زیر طراحی کرده اید . در این فرم دو کنترل کادر متن داریم که از کاربر نام و سن آن را پرسیده است .

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

هنگامی که کاربر اطلاعات خواسته شده را در فرم وارد نموده و آن را submit می کند ، ۲ اتفاق می افتد :

- اول اینکه مرورگر به صفحه تعیین شده در خاصیت action یعنی صفحه receive.php ارسال می شود .
 - دوم اینکه مرورگر نام کنترل های متن و مقادیرشان را به صورت کد شده و مخفیانه به صفحه مقصد ارسال می کن .
- آدرس در نوار آدرس مرورگر به صورت زیر در خواهد آمد . در این مثال فرض کرده ایم که کاربر برای نام مقدار ali و برای سن مقدار ۲۲ را وارد کرده است :


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

این تابع پارامتر خاصی ندارد و فقط تعداد ثانیه‌ها را به صورت یک مقدار عددی بر می‌گرداند. در مثال زیر نحوه استفاده از این تابع را در عمل به شما نمایش داده ایم.

مثال عملی: در مثال عملی زیر تابع time را به کار برده و به وسیله آن مقدار ثانیه‌های گذشته از تاریخ ۰۱/۰۱/۱۹۷۰ را نمایش داده ایم. برای این منظور این مقدار را ابتدا در متغیر \$t ذخیره کرده و سپس آن را در خروجی چاپ کرده ایم:

```
< ? php
$t = time ( ) ;
echo ( $t . " " ) ;
echo date ( " Y / m / d " ) ;
? >
```

خروجی:

```
1138618081
02/03/2012
```

توجه کنید که خروجی به صورت اکتیو توسط مرورگر تولید نشده است.

” با من همراه باشید تا در شماره‌های آینده رازهای بیشتری از PHP را یاد بگیریم. لطفا نظرات خودتون رو به ما ارسال کنید تا نقایص آموزش برطرف بشه. ممنون

• کاراکترهای جدا کننده: از کاراکترهایی مثل " / " ، " - " ، " . " و ... می‌توان برای جدا نمودن عددهای سال و ماه و روز در تابع date است نمود.

نحوه استفاده از این کاراکترها و خروجی آنها در حالت‌های مختلف را در مثال عملی زیر نمایش داده ایم.

مثال عملی: در مثال زیر نحوه به کار بردن تابع date در نمایش تاریخ و حالت‌های مختلف پارامتر format در آن را نمایش داده ایم:

```
< ? php
echo date("Y/m/d") . " < br / > ";
echo date("Y.m.d") . " < br / > ";
echo date("Y-m-d");
? >
```

خروجی:

```
2012/03/11
2012.03.11
2012-03-11
```

تابع () time در PHP:

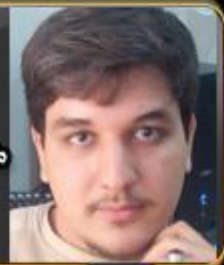
تابع () time در PHP، میزان ثانیه سپری شده از تاریخ اولین ثانیه روز اول سال میلادی ۱۹۷۰ را بر می‌گرداند. این تاریخ در کار با زمان و تاریخ در PHP یک مقدار پیش فرض است.

کاربرد تابع time در PHP، بیشتر برای تعیین یا تنظیم زمان مورد در صفحات PHP است. برای مثال، تعیین زمان برای اعتبار کوکی‌ها (cookies) در یک صفحه PHP است. به این صورت که در هنگام تعریف یک کوکی، میزان ثانیه‌ای که کوکی باید اعتبار داشته باشد را به وسیله تابع time تعیین می‌کنیم. برای دریافت اطلاعات بیشتر راجع به استفاده از این تابع در تنظیم کوکی‌ها به بخش آموزش نحوه ایجاد کوکی cookie در PHP بروید.

شکل کلی تعریف و استفاده از تابع () date در PHP به صورت زیر است:

مشهدار (خطر برق گرفتگی در بخش های و امنیت) !
 آیا واقعا برای روشن شدن آماده ای !!





آزمایشگاه تخصصی تست نفوذ

به نام خدایی که امروز صدایم کرد تا دوباره یاد کنم روزی که شنیدنش را آموختم.

برای اولین مقاله ی کاملاً شخصی برای مجله آفلاین گفتم بهتره سعی کنم تا یک خلاء در حوزه ی تست نفوذ و امنیت تحت وب رو پر کنم و وقتی که برای چندین باره با دوستان مشورت کردم خیلی از دوستان با من موافق بودند که راه اندازی یک آزمایشگاه تخصصی یکی از مهمترین قسمت های آموزش تست نفوذ هست اما خیلی از دوستان به چگونگی این امر آشنا نیستند که اگر تازه وارد این فیلد باشند امکان داره کمی دلسرد بشوند و زود از موضوع دست بکشند. پس تصمیم گرفتم با اندک علمی که دارم کمکی هرچند کوچک به این جامعه ی خلاق و توانا بکنم.

برای نوشتن این مقاله سعی کردم تا جایی که ممکن هست ساده مطلب رو بیان کنم تا همه ی خواننده های عزیز مجله ی آفلاین در هر سطحی بتوانند از این مقاله استفاده کنند.

مواد لازم:

سیستم عامل مورد علاقه با حداقل سیستم سخت افزاری برای اجرای ماشین های مجازی با حداقل قدرت.

- یک نرم افزار مجازی ساز مثل Xen ، vmware ، virtualbox یا
- سیستم عامل Cent Os بسته ی -owasp broken web ap
- Vmware مخصوص plication
- مقداری هم اینترنت در صورت تمایل!!

برای شروع ابتدا باید شما رو با سیستم های آزمایشگاهی آشنایی بدم. اول از همه اینکه فراموش نکنید که در این مقاله ما قصد راه اندازی آزمایشگاه تست نفوذ وب را داریم (نه شبکه ای برای یادگیری تمامی متود های تست نفوذ) پس فقط روی بخش وب تمرکز می کنیم و اشاره های کوچکی هم به آزمایشگاه های دیگه می کنیم.

راه تخصصی و کمی سخت:

آزمایشگاه تخصصی دست ساز برای متخصصین:

برای اینکه یک آزمایشگاه تخصصی دست ساز داشته باشیم من سیستم عامل Cent Os و به صورت یک ماشین مجازی را پیشنهاد می کنم. ابتدا Cent Os رو روی مجازی ساز نصب کنید. بعد شروع به پیدا کردن اسکریپت ها و Cms های آماده php (برای تست بر روی کد های php) کنید. و بعد یک سرویس دهنده ی وب روی ماشین مجازی راه اندازی کنید و cms ها را نصب کنید و به دیتابیس ها متصل کنید بعد با سیستم Host خودتون شروع به اسکن و انجام تست های دستی و وارد کردن ورودی های غیر عادی و بررسی نتیجه ها کنید. برای این کارها ابزارهای مناسب رو پیدا کنید، با ابزار های مختلف تست ها رو انجام بدید و یک لیست از ابزارهای منتخب برای تست های نفوذتون در نظر بگیرید. پس تا همین الان شما به چند هدف خوب رسیدید (یادگیری راه اندازی سرویس دهنده های وب ، ساختن دیتابیس ها ، اتصال دیتابیس ها به کد های php و مهم تر از همه بدست آوردن لیستی از ابزارهای منتخب برای تست نفوذ و....).

” خوب حالا امکان داره بگید این کارا نیاز به ماشین مجازی و آزمایشگاه و این دستگاه ها نداشت که! توی اینترنت هم می تونستم این تست ها رو انجام بدم و....! اما من یک پاسخ خوب برای این سوال شما دارم. نهایت سرعتی که شما با اینترنت در کشور عزیزمان ایران دارید چقدر است؟ نهایتاً ۱۰۰ مگابایت بر قرن!!! اما سرعتی که بین یک Host و یک ماشین مجازی هست چندین برابر این سرعت است یعنی اگر شما یک اسکنر رو روی یک آزمایشگاه خونگی تست کنید بسیار سریعتر فرصت استفاده از اسکنرهای دیگر و مقایسه آن با اسکنر قبل رو بدست خواهید آورد اینطور نیست!؟؟؟

تازه گذشته از این آیا شما زمانی که روی یک سرور که به اون دسترسی کامل ندارید تست انجام می دهید می توانید تاثیر هایی که روی سرور میگذارد را بررسی کنید ؟ یا اینکه کد های سمت سرور را تغییر دهید تا نتیجه های مختلف را بررسی کنید؟(تازه بماند که می شه با این کار کد ها و Cms ها خودتونم با سرعت خیلی بیشتر تست و بررسی کنید و البته خیلی کار های دیگه که خلاقیت خودتون رو می طلبه).



کمی درباره ی Owasp Broken Web Application :

این پروژه یکی از پروژه های محبوب من در Owasp است که البته طرفدار های خاص خودش را دارد ولی به نظر من بسیار کمتر از آنچه که لایقش است بهش توجه کرده اند.

این پروژه حاوی کد های آسیب پذیر که توسط تیم ها یا اشخاص خاص نوشته و گسترش داده شده اند است.

از جمله این Cms ها و کدها :

- OWASP WebGoat
- OWASP WebGoat.NET version
- OWASP ESAPI Java SwingSet Interactive version
- Mutillidae version 2.2.3 (PHP)
- Damn Vulnerable Web Application version (PHP)
- Ghost (PHP)

البته شما می توانید بدون اینکه این آزمایشگاه را راه اندازی کنید، هر کدام از این کدها را جداگانه تهیه کنید و آنها را بررسی کنید

همچنین شامل نسخه های گذشته از Cms های متن باز حقیقی نیز هست که لیست آنها به شرح زیر است:

- WordPress 2.0.0
- OrangeHRM version 2.4.2
- GetBoo version 1.04
- gtd-php version 0.7
- Yazd version 1.0
- WebCalendar version 1.03
- Gallery2 version 2.1
- TikiWiki version 1.9.5
- Joomla version 1.5.15
- AWStats version 6.4

راه مبتدی و البته کمی آسانتر:

آزمایشگاه آماده Owasp لقمه ای آماده و البته چرب و نرم برای آزمایشگاه شیرین شما: خوب برای دوستانی که به تازگی وارد این حرفه شدند شاید روش بالا کمی سخت باشه پس روش آسونتری رو پیش رو داریم. در این روش شما ابتدا مجازی ساز Vmware رو (با کمال تأسف بر روی ویندوز) نصب می کنید و پس از نصب بسته ی (Vmware Owasp broken web application Package) رو از سایت Owasp دانلود می کنید و بعد از اون در ابزار Vmware وارد قسمت File می شوید و فایل ماشین مجازی باز می کنید. همه چیز کاملاً آماده است!!!!

حتی آبی را هم به شما گزارش می دهد. حالا از Host خودتون با یکی از Browser هاتون این آبی رو باز کنید و چیزی که پیش رو خواهید داشت یک نسخه ی تمام عیار از یک آزمایشگاه تست نفوذ وب است. (سرویس دهنده ی وب آماده، کدهایی که کاملاً به دیتابیس ها متصل هستند و طراحی قابل قبول و آماده برای هرگونه تست های امنیتی)

لیستی از آزمایشگاه های آماده دیگر که می توانید مطالعه و آزمایشگاه های خودتون رو روی آنها اعمال کنید :

- Metasploitable
- Hackxor
- BackTrack Linux ۵r۲-PenTesting Edition Lab
- Kioptrix
- NETinVM
- UltimateLAMP
- LAMPSecurity

نتیجه ای خلاصه و اندک بر متن نه چندان عالمانه ای که تا کنون خوانده اید:

به نظر من اگر واقعاً قصد تست های حرفه ای را دارید این ۲ آزمایشگاه را همزمان داشته باشد و تا می توانید با بیشترین بازدهی تمرین کنید و به علمتون با جستجوی روزانه اضافه کنید.

امید وارم که تونسته باشم هرچند کوچک، کمکی به ذهن تشنه ی علم شما کرده باشم. اگر سوال یا پیشنهادی داشتید می توانید با من از طریق ایمیل در ارتباط باشید. 2MzRp@secure-land.net

در آخر هم تشکر می کنم از دوست عزیزم Crim۳r که پروژه ی OwaspBWA را به من معرفی کرد.



امنیت همه PHP با ساهسین

به نام خدا

خوب بعد از چند مقاله‌ی تست نفوذ احساس کردم که بهتره کمی هم در باره‌ی امنیت صحبت کنیم (گرچه امنیت در مقابل هکینگ قرار نمی‌گیره بلکه همیشه پشت سر هکینگ هست) در این مقاله سعی می‌کنیم در مورد ایجاد امنیت در php با استفاده از افزونه‌ی امنیتی Suhosin پردازیم.

Suhosin چیست؟

ساهشین یک ابزار امنیتی حرفه‌ای و پیچیده برای سیستم‌هایی است که از تکنولوژی PHP استفاده می‌کنند و باعث ایجاد امنیت برای حملات شناخته شده یا ناشناخته کد‌ها یا هسته‌ی php است. این ابزار به صورت ۲ وجهی منتشر شده است که می‌توان هر دوی آنها را در کنار یکدیگر یا به تنهایی نصب و اجرا کرد. در قسمت اول یک بسته‌ی امنیتی کوچک ارائه شده است که این بسته هسته‌ی php را از یک حملاتی مانند bufferoverflow حفاظت می‌کند، و قسمت دوم تشکیل شده از یک اکتشن تخصصی برای حرفه‌ای‌ها که می‌توان بسیاری از حملات خطرناک را با آن دفع کرد.

چرا Suhosin؟

سوالاتی که معمولاً کاربرانی که ساهشینگ را نمی‌شناسند می‌پرسند این است که چرا ساهشین؟

آیا واقعا استفاده از ساهشین لازمه؟

”

این سوال رو شرکت گسترش دهنده‌ی ساهشین نسبت به مخاطب خود پاسخگویی کرده و گفته که اگر شما از یک سرور با یک دسترسی (NonShare Server) استفاده می‌کنید می‌تونید به دلخواه خودتون انتخاب کنید که آیا لازمه یا نه!

اما به دید من پاسخ این سوال جور دیگه ایست!

اگر شما سروری دارید که از PHP روی این سرور بهره می‌برید حتماً ساهشین رو نصب کنید! و از هر دو قسمت برنامه بهره ببرید برای این جواب 2 تا دلیل خوب دارم.

- ساهشین مانند ModSec با Role های سنگین باعث سنگین شدن پروسه های شما نخواهد شد
- امنیت؟! چرا که نه؟ رایگان و سبک؟ چرا استفاده نکنیم؟

اما این پاسخی که بنده عرض کردم نیاز به این داره که شما با ساهشین به طور کامل رفاقتی ۲ جانبه برقرار کرده باشید وگرنه امکان داره که با بی حوصلگی ساهشین رو با کانفیگ های اشتباه اعمال کنید که خود این می‌تونه برای شما مشکل ساز باشه. برای اینکه ساهشین برای شما هم مانند بنده مفید واقع بشه باید با کانفیگ خوبی سرور خودتون رو ارایه کنید که در ادامه به نصب و بررسی کوچکی از کانفیگ می‌پردازیم.

suhosin





چگونه ساهسین را نصب کنیم؟

من در این مقاله بر روی اوبونتو خودم ساهسین نسخه اکستنشن رو نصب می کنم و به صورت زنده بازی رو برای شما گزارش می کنم! اول از همه آخرین نسخه ی Suhosin اکستنشن رو دریافت می کنیم:

```
$ wget http://download.suhosin.org/suhosin-0.9.27.tgz
```

در مرحله ی بعدی ساهسین رو اکسترکت می کنیم:

```
$ tar xzf suhosin-0.9.27.tgz
```

```
$ cd suhosin-0.9.27
```

حالا ابتدا دستور زیر رو می زنیم که مطمئن بشیم که بستر نصب ساهسین آماده است:

```
$ sudo apt-get install php5-dev
```

و حالا دستورات زیر را به ترتیب وارد می کنیم تا برنامه رو نصب کنیم:

```
$ phpize
```

```
$. /configure
```

```
$ make
```

```
$ sudo make install
```

و بعد از این چند دستور به شما یک خروجی داده می شود که نشون دهنده نصب شدن اکستنشن در اون شاخه است. این شاخه رو یک جا یادداشت بردارید! حالا فایل `php.ini` رو باز کنید و اکستنشن `suhosin` رو بهش معرفی کنید برای این کار فایل `php.ini` رو باز کنید و بعد `Dynamic Extensions` را جستجو کنید و آخر این قسمت اکستنشن خودتون رو که توی اون فولدر نصب شده معرفی کنید برای مثال فولدر من این بود:

```
/usr/lib/php5/20090626+libs/
```

و من باید این مقدار رو به این شکل وارد کنم:

```
extension=/usr/lib/php5/20090626+libs/suhosin.so
```

من برای اینکه مطمئن بشم که شما این مطلب رو کامل یاد گرفتید `php.ini` خودم رو براتون آپلود کردم که بررسی کنید. در آخر مقاله لینکشو براتون گذاشتم. خوب بعد از اینکه این ویرایش رو اعمال کردید باید سرویس آپاچی رو ریستارت کنید. با دستور زیر این کارو انجام بدید:

```
$ sudo service apache2 restart
```

حالا دستور `php -v` رو وارد کنید می بینید که `suhosin` به کانفیگ `php` شما اضافه شده خروجی شبیه زیر هست:

```
PHP 5.3.10-1ubuntu3.4 with Suhosin-Patch (cli) (built: Sep 12 2012 19:00:43)
Copyright (c) 1997-2012 The PHP Group
Zend Engine v2.3.0, Copyright (c) 1998-2012 Zend Technologies
```

خوب حالا شما ساهسین رو نصب کردید و وقت اینه که یک نیم نگاهی به کانفیگش بندازید برای این کار یک `phpinfo` بنویسید و صفحه رو بررسی کنید و کلمه ی `suhosin` رو توی صفحه جستجو کنید. فکر کنم خیلی شرح دادم!

خوب کانفیگ رو به مقاله های بعدی موکول می کنیم انشالله اگر فرصتی و عمری بود در خدمتون خواهیم بود. امیدوارم این مقاله براتون مفید بوده باشه و از علم هرچند کم نکته هایی برای یاد دادن ساخته باشم.

`php.ini` : <http://pastebin.mozilla.org/1869380>

Mail : 2mzrp@secure-land.net



حملات سایبری؛ یک جنگ واقعی

به گزارش thehackernews.com

مترجم: میلاد جعفری

ایالات متحده آمریکا اذعان کرده است که یک سری از حملات سایبری در بانک‌های داخلی و برخی از شرکت‌های نفتی آمریکا و کشورهای غربی که در سال گذشته انجام شده، کار دستی از یک گروه از هکرها که وابسته به دولت ایران است. لئون پانتا، وزیر دفاع آمریکا گفت سرنخ‌ها مربوط به ایران می‌شود، و اعلام کرد که پنتاگون آماده است تا اگر حملات مبتنی با کامپیوتر این کشور را تهدید کرد به آن پاسخ دهد. یک مقام دولتی آمریکا که نخواست نامش فاش شود اذعان کرد که هکرها ظاهراً بخشی از یک گروه کمتر از ۱۰۰ نفر متخصص امنیت کامپیوتر از دانشگاه‌های ایران و شبکه‌های شرکت‌های امنیتی، هستند.

مقامات آمریکایی گفته‌اند که آنها قادر به کشف منبع حملات سایبری اخیر هستند و اعلام آمادگی کرده‌اند تا با همکاری‌های بین‌المللی نسبت به پیدا کردن منبع این حملات اقدام کنند. یک مقام رسمی ایران گفته است: تهران در حال حاضر مشغول بالا بردن امنیت سایبری شرکت‌ها است زیرا شرکت‌های ایران از جمله سکوهای نفتی چندین بار با حملات سایبری مواجه شده است.

اخیراً حملات سایبری به شرکت "آرامکو" عربستان سعودی و "راس‌گاز" امارات متحده عربی انجام شده و طی آن ویروسی به نام shamoon باعث اختلال در شبکه‌های کامپیوتری این دو شرکت شده است. هنوز گمان‌ها برای آلوده شدن شرکت‌های نفتی ایرانی به این ویروس پابرجا است.

ایران مسئول این حملات را ایالات متحده آمریکا و اسرائیل می‌داند.

دوست داری شبکه بلد باشی؟! پس این بخش تقدیم تو!

OFFLINE





سلام

امروز اولین مطلب خودم را برای مجله آماده کردم که شاید جالب باشه. قبل از هر چیز باید بگم این مطلب چون تخصصی هست بنابراین ممکنه با لغات و اصطلاحات آشنا نباشید، این خودش حسن بزرگی داره، و اینکه که باعث میشه شما برید دنبال اون کلمه و از همینجا کم کم علاقه مند بشید و دنبال مطلب رو بگیرید به همین دلیل به هیچ وجه سعی در ترجمه لغات و اصطلاحات نمیکنم. بزرگترین هدف منم در این مجله همین خواهد بود، که شما رو به یه مطلبی علاقه مند کنم.

امروزه کمتر کسی پیدا میشه که در حوزه اینترنت فعالیت داشته باشه ولی با برنامه یاهو مسنجر کار نکرده باشه. همانطور که میدانید این برنامه برای چت بین شما و دوستانتون استفاده میشه و امکانات دیگری مانند چت صوتی و تصویری نیز دارد و در ایران پرطرفدارترین چت کلاینت هست.

تمام ارتباط بین شما و دوستانتون در بستر TCP انجام میشه، یاهو برای این ارتباط در این بستر یه پروتکلی طراحی کرده به نام YMSG که در این مطلب میخوایم این پروتکل را دقیقتر بررسی کنیم.

پیام محمد مرتضوی و میکائیل اسکندری



Higher_Sense یک نویسنده ساده در این مجله نیست. این فرد ایدئولوژی زیبایی را در علم هک و امنیت پیاده سازی نمود که امروز افراد بسیاری از آن استفاده می کنند. و اگر امروز اسم من (محمد مرتضوی) به عنوان سردبیر بخش هک و امنیت نوشته شده، بدین معنی نیست که علم و جایگاه من از ایشان بیشتر است. **Higher_Sense** عزیز، فرصت رو غنیمت می شمارم و به همراه **Mikili** دوست و هم تیمی سابق تو، از تلاش های تو در این عرصه تشکر می کنیم و برای همکاری با مجله آفلاین از تو به گرمی استقبال می کنیم.



۱. مقدار استرینگ این ۴ بایت اول همیشه YMSG که نام پروتکل است.
۲. مقدار اینتیجر این ۲ بایت همیشه عدد ۱۹ که ورژن پروتکل را مشخص میکند.
۳. مقدار اینتیجر این ۲ بایت هم عدد ۰ هست.
۴. مقدار اینتیجر این ۲ بایت هم سایز دیتا رو مشخص میکنه (دیتا همون چیزیه که تو کادر سبز رنگ مشخص کردم) که اینجا همیشه عدد ۲۴.
۵. این دو بایت هم بر طبق نقشه پروتکل، تایپ را مشخص میکند که در اینجا مقدار string آن کاراکتر W می شود.

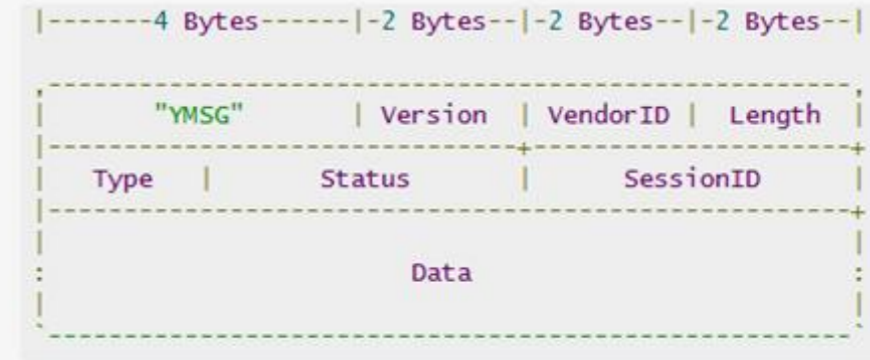
در پایین یکسری از تایپ های متداول آمده است :

0000	=	Zero
0001	=	Connect/Online
0002	=	Disconnect/Offline
0006	=	Private Message
0007	=	Activate ID
0008	=	Deactivate ID
...		
0054	=	Authorization Response
0055	=	Authorization Accepted/Account Info/Buddy List
...		
0096	=	Start Chat Session
0098	=	Join Room
009B	=	Leave Room
00A0	=	End Chat Session
00A8	=	Chat Text
...		
07D1	=	Pager Rejection



برای نمونه اگر مقدار هگز این فیلد برابر ۰۰۰۸ باشد یعنی اینکه آیدی شما غیر فعال شده است.

در حال حاضر مسنجر با YMSG 19 لوگین میشه. خوشبختانه با کمی تحقیق تونستم یه نقشه کامل از این پروتکل بدست بیارم که در پایین عکس آنرا مشاهده میکنید:



خوب طبق این عکس چهار بایت اول مربوط به اسم پروتکل هست. و دو بایت بعدی مربوط به ورژن پروتکل، و به همین صورت بقیه هم در عکس مشخص شده، حالا من این نقشه را با پکتی که در wireshark کپچر کردم مقایسه خواهم کرد و نتیجه آن را برای شما شرح خواهم داد.

عکس زیر از اولین پکتی است که مسنجر هنگام لوگین کردن ارسال میکند و این عکس را از برنامه wireshark که در حال کپچر کردن پکت ها است، گرفته شده :

	1	2	3	4	5	6	
00000000	59 4d 53 47	00 13	00 00	00 18	00 57	00 00 00 00	YMSG.... .W....
00000010	00 00 00 00	31 c0 80 73	68 61 73 69 64 61 73 75			1..s hasidasu
00000020	40 79 6d 61 69 6c 2e 63	6f 6d c0 80					@ymail.c om..
00000000	59 4d 53 47 00 13 00 00	00 5d 00 57 00 00 00 01	YMSG.... .].w....				
00000010	00 41 20 cf 31 c0 80 73	68 61 73 69 64 61 73 75	.A .1..s hasidasu				
00000020	40 79 6d 61 69 6c 2e 63	6f 6d c0 80 31 33 c0 80	@ymail.c om..13..				
00000030	32 c0 80 39 34 c0 80 66	2d 6c 25 28 69 2d 6e 25	2..94..f -1%(i-n%				
00000040	66 2f 28 34 2b 68 29 7c	28 35 2b 33 2b 6f 2b 66	f/(4+h) (5+3+o+f				
00000050	2f 34 2f 68 2f 71 2f 79	2f 73 2f 31 2f 69 2f 62	/4/h/q/y /s/1/i/b				
00000060	2f 32 2f 65 2f 38 2f 61	2f 6c 2f 67 29 29 c0 80	/2/e/8/a /1/g)..				
00000070	00						

قسمتی که رنگ آبی داره request و قسمتی که با رنگ قرمز مشخص شده response است. بر روی عکس قسمت هایی با کادر جدا و شماره بندی شده است که در ادامه بر اساس هر شماره توضیحات ان داده شده است :

۱. گفتیم این قسمت key هست پس با مقدار اینتیجر سرو کار داریم و مقدار اینتیجر ۳۱ میشه عدد ۱.
۲. این جدا کننده هست که کاری بهش نداریم شما در نظر بگیریدین مثلا میشه کاراکتر : یا - یا هر چیز دیگه.
۳. حالا نوبت value یا مقدار هست که مقدار استرینگی هگز زیر:

73 68 61 73 69 64 61 73 75 40 79 6d 61 69 6c 2e 63 6f 6d

میشه آیدی من که تازه ساختم واسه تست و مقدار استرینگی آن برابر:

shasidasu@ymail.com

۴. و باز بعدش جداکننده قرار میگیره.

” خوب اینم قسمت دیتا ، حالا هر چیز دیگه ای هم ممکنه به قسمت دیتا اضافه بشه اما توجه داشته باشید که قاعده زیر حتما باید رعایت بشه :

FieldNumber<Delimiter>Value<Delimiter>

در پایین تا آنجا که میشد شماره های هر فیلد را براتون جمع آوری کردم که هر شماره بیانگر چه چیزی است :

0	=	Account Name
1	=	Current Username
2	=	Alias Name
3	=	Username (misc)
4	=	User Origin
5	=	User Destination
7	=	Buddy Name
14	=	Message Text
16	=	System Message
104	=	Chat Room
108	=	Chat User Count
109	=	Chat User
117	=	Chat Text
124	=	Chat Text Mode
129	=	Chat Room ID / Roomspace

۶. این چهار بایت هم معلوم کننده وضعیت شماست ، دیدین وقتی که میخوانید لوگین کنید تیک invisible رو میزنید و لوگین میکنید در واقع این قسمت از پکت میشه مقدار اینیجر 12 و مقدار هگز 3132 .
در پایین یکسری از وضعیت های موجود را مشاهده میکنید :

-1 = Error
0 = None
1 = Normal
2 = Bounce
4 = Status
5 = Offline
.
.
.
12 = Invisable
22 = Notify
33 = Message

۷. این قسمت مربوط به session شماست اگر اهراز هویت شده باشین اینجا صفر نخواهد بود ولی چون پکتی که من کپچر کردم اولین پکتی هست که ارسال میشه و در اولین مرحله اهراز هویت است، در نتیجه مقدار صفر در این فیلد قرار گرفته است.

” خوب از اینجا به بعد که تو کادر سبز رنگ مشخص شده مربوط به قسمت دیتا است. در واقع یوزر و پسورد و یا وقتی که میخواهید به یکی پیغام بفرستید و یا بسیاری از اعمال دیگر تو این قسمت قرار میگیرد ، اما به صورت فیلد فرستاده می شود که هر فیلد از یک key و یک value تشکیل شده و جدا کننده این دو یا همون -delim eter آنها ، مقدار هگز ۸۰ c۰ است.
پس فرمت زیر رو به باد داشته باشید:

FieldNumber<Delimiter>Value<Delimiter>

خوب حالا با دانستن این اطلاعات ببینیم تو قسمت دیتا اولین پکت چی ارسال میشه :

```

00000000 59 4d 53 47 00 13 00 00 00 18 00 57 00 00 00 00 00 YMSG.... .W....
00000010 00 00 00 00 31 c0 80 73 68 61 73 69 64 61 73 75 ....1..s hasidasu
00000020 40 79 6d 61 69 6c 2e 63 6f 6d c0 80 @ymail.c om..
00000000 59 4d 53 47 00 13 00 00 00 5d 00 57 00 00 00 01 YMSG.... .].W....
00000010 00 41 20 cf 31 c0 80 73 68 61 73 69 64 61 73 75 .A .1..s hasidasu
00000020 40 79 6d 61 69 6c 2e 63 6f 6d c0 80 31 33 c0 80 @ymail.c om..13..
00000030 32 c0 80 39 34 c0 80 66 2d 6c 25 28 69 2d 6e 25 2..94..f -1%(i-n%
00000040 66 2f 28 34 2b 68 29 7c 28 35 2b 33 2b 6f 2b 66 f/(+h)| (5+3+o+f
00000050 2f 34 2f 68 2f 71 2f 79 2f 73 2f 31 2f 69 2f 62 /4/h/q/y /s/1/i/b
00000060 2f 32 2f 65 2f 38 2f 61 2f 6c 2f 67 29 29 c0 80 /2/e/8/a /1/g)..
00000070 00

```



در صفحه قبل همانطور که توضیح دادم مقدار اینتیجر ۳۱ میشه عدد یک، از بالا عدد یک بیانگر Current Username است که در بالا گفتم که میشه آیدی که ذکر کردم. این کل ساختار پروتوکل YMSG در یاهو است. هر request و response باید طبق این پروتکل باشه.

هیچ Official document از طرف یاهو بیرون داده نشده است.

چون یاهو این پروتکل رو برای برنامه خودش طراحی کرده و نمیخواد عمومی بشه همه اطلاعاتی که میبینید سایرین با reverse کردن پکت ها و روش های متفاوت دیگه مثل آزمون و خطا و بررسی پکت های ارسالی بدست آوردند. برای نمونه شما موقعی که یه پیام به یکی تو مسنجرتون میدین با Wireshark پکت رو کپچر کنید و طبق همین قاعده که گفتم پیش برید اگر این چیزی که براتون گفتم رو متوجه شده باشید، میتونید همون پکت رو بسازید و ارسال کنید.

برای نمونه به تابع زیر که به زبان C هست دقت کنید که ۱۰ بایت اول پکت را می سازد. این ده بایت چون تکراری هست و همیشه اول پکت باید ارسال بشه، لذا همیشه بعنوان یک تابع تعریفش کرد:

پروتکل (YMSG)
ورژن (19)
وندور (0)
سایز دیتا (24)

```
private string Assemble(int Length)
{
    return "YMSG" + (char)0x0 + (char)16 + new string((char)0x0, 2) + (char)(Length / 256) + (char)(Length % 256) + (char)0x0;
}
```

این یکی از ساده ترین پکت هایی است که تو این پروتکل ممکنه ساخته و ارسال بشه، حالا در نظر بگیرید یک کنفرانس ساخته اید و چند نفر دعوت می شوند و در حال چت کردن هستند. مسلما پکت هاش فیلد های بسیاری خواهد داشت مخصوصا قسمت دیتا در پکت باید موارد جالبی داشته باشه.

تمام مطالب فوق برای شما گفته شد تا بتوانید این پروتکل را آنالیز و احتمالا باگ های موجود در آنرا پیدا کنید.

در انتها از تمام دوستانم که تا به این لحظه به من کمک کردند و با صبر و از خودگذشتگی خود، باعث رشد و ترقی من شده اند تشکر میکنم. و بدانید که صمیمانه دوستان دارم.





حسین نصیری
کارشناس نرم افزار
عضو افتخاری آفلاین

شبکه های بی سیم



با سلام خدمت همه آفلاینی های عزیز در مطلبی که پیش رو داریم، گذری زدیم به شبکه های وایرلس و قصد داریم در چند مقاله بصورت سریالی (هر آفلاین یک مقاله) شبکه های بی سیم را مورد بررسی قرار دهیم. در اولین مقاله به معرفی شبکه های بی سیم و تئوری آن می پردازیم و در تلاش هستیم در مقاله های بعدی به تجهیزات و نحوه پیکربندی و امنیت شبکه های بی سیم بپردازیم. امید است مورد توجه و رضایت شما عزیزان قرار گرفته باشد.

شبکه های بی سیم و انواع WLAN , WPAN , WWAN

تکنولوژی شبکه های بی سیم، با استفاده از انتقال داده ها توسط اموج رادیویی، در ساده ترین صورت، به تجهیزات سخت افزاری امکان می دهد تا بدون استفاده از بسترهای فیزیکی همچون سیم و کابل، با یکدیگر ارتباط برقرار کنند. شبکه های بی سیم بازه ی وسیعی از کاربردها، از ساختارهای پیچیده ای چون شبکه های بی سیم سلولی - که اغلب برای تلفن های همراه استفاده می شود- و شبکه های محلی بی سیم (WLAN - Wireless LAN) گرفته تا انواع ساده ای چون هدفون های بی سیم، را شامل می شوند. از سوی دیگر با احتساب امواجی همچون مادون قرمز، تمامی تجهیزاتی که از امواج مادون قرمز نیز استفاده می کنند، مانند صفحه کلید ها، ماوس ها و برخی از گوشی های همراه، در این دسته بندی جای می گیرند. طبیعی ترین مزیت استفاده از این شبکه ها عدم نیاز به ساختار فیزیکی و امکان نقل و انتقال تجهیزات متصل به این گونه شبکه ها و همچنین امکان ایجاد تغییر در ساختار مجازی آنهاست. از نظر ابعاد ساختاری، شبکه های بی سیم به سه دسته تقسیم می گردند:

WLAN، WWAN و WPAN

مقصود از WWAN که مخفف Wireless WAN است، شبکه هایی با پوشش بی سیم بالاست. نمونه یی از این شبکه ها، ساختار بی سیم سلولی مورد استفاده در شبکه های تلفن همراه است.

WLAN پوششی محدودتر، در حد یک ساختمان یا سازمان، و در ابعاد کوچک یک سالن یا تعدادی اتاق، را فراهم می کند.

کاربرد شبکه های WPAN یا Wireless Personal Area Net- work برای موارد خانگی است. ارتباطاتی چون Bluetooth و مادون قرمز در این دسته قرار می گیرند.

شبکه های WPAN از سوی دیگر در دسته ی شبکه های Ad Hoc نیز قرار می گیرند. در شبکه های Ad hoc، یک سخت افزار، به محض ورود به فضای تحت پوشش آن، به صورت پویا به شبکه اضافه می شود. مثالی از این نوع شبکه ها، Bluetooth است. در این نوع، تجهیزات مختلفی از جمله صفحه کلید، ماوس، چاپگر، کامپیوتر کیفی یا جیبی و حتی گوشی تلفن همراه، در صورت قرار گرفتن در محیط تحت پوشش، وارد شبکه شده و امکان رد و بدل داده ها با دیگر تجهیزات متصل به شبکه را می یابند. تفاوت میان شبکه های Ad hoc با شبکه های محلی بی سیم (WLAN) در ساختار مجازی آنهاست. به عبارت دیگر، ساختار مجازی شبکه های محلی بی سیم بر پایه ی طرحی ایستاست درحالی که شبکه های Ad hoc از هر نظر پویا هستند. طبیعی ست که در کنار مزایایی که این پویایی برای استفاده کننده گان فراهم می کند، حفظ امنیت چنین شبکه هایی نیز با مشکلات بسیاری همراه است. با این وجود، عملاً یکی از راه حل های موجود برای افزایش امنیت در این شبکه ها، خصوصاً در انواعی همچون Bluetooth، کاستن از شعاع پوشش سیگنال های شبکه است.



WIRELESS



تکنولوژی و صنعت WLAN به اوایل دهه‌ی ۸۰ میلادی باز می‌گردد. مانند هر تکنولوژی دیگری، پیشرفت شبکه‌های محلی بی‌سیم به کندی صورت می‌پذیرفت. با ارایه‌ی استاندارد IEEE ۸۰۲.۱۱b، که پهنای باند نسبتاً بالایی را برای شبکه‌های محلی امکان‌پذیر می‌ساخت، استفاده از این تکنولوژی وسعت بیشتری یافت. در حال حاضر، مقصود از WLAN تمامی پروتکل‌ها و استانداردهای خانواده‌ی IEEE ۸۰۲.۱۱ است.

اولین شبکه‌ی محلی بی‌سیم تجاری توسط Motorola پیاده‌سازی شد. این شبکه، به عنوان یک نمونه از این شبکه‌ها، هزینه‌ی بالا و پهنای باندی پایین را تحمیل می‌کرد که مقرون به‌صرفه نبود. از همان زمان به بعد، در اوایل دهه‌ی ۹۰ میلادی، پروژه‌ی استاندارد IEEE ۸۰۲.۱۱ شروع شد. پس از نزدیک به ۹ سال کار، در سال ۱۹۹۹ استانداردهای ۸۰۲.۱۱a و ۸۰۲.۱۱b توسط IEEE نهایی شده و تولید محصولات بسیاری بر پایه‌ی این استانداردها آغاز شد. نوع a، با استفاده از فرکانس حامل ۵GHz، پهنای باندی تا ۵۴Mbps را فراهم می‌کند. در حالی که نوع b با استفاده از فرکانس حامل ۲.۴GHz تا ۱۱Mbps پهنای باند را پشتیبانی می‌کند. با این وجود تعداد کانال‌های قابل استفاده در نوع b در مقایسه با نوع a، بیش‌تر است. در حالت معمول، مقصود از WLAN استاندارد ۸۰۲.۱۱b می‌بود. بعد از آن استاندارد دیگری توسط IEEE معرفی شده است که به ۸۰۲.۱۱g شناخته می‌شود. این استاندارد بر اساس فرکانس حامل ۲.۴GHz عمل می‌کند ولی با استفاده از روش‌های نوینی می‌تواند پهنای باند قابل استفاده را تا ۵۴Mbps بالا ببرد. با توجه سازگاری آن با استاندارد ۸۰۲.۱۱b، استفاده از آن در شبکه‌های بی‌سیم آرام آرام در حال گسترش است.

و اخیراً استاندارد جدیدی بنام N۸۰۲.۱۱ روانه بازار شده است که می‌تواند پکت‌های داده یا صدا را با میزان ۲۰۰Mbps و از نظر تئوری تا ۴۵۰Mbps انتقال دهد. به عبارت دیگر، این استاندارد ده برابر سریع‌تر از استاندارد ۸۰۲.۱۱g و ۸۰۲.۱۱a مربوط به فناوری شبکه‌های بی‌سیم در بازار کنونی است. علاوه‌براین، N۸۰۲.۱۱ می‌تواند تا فاصله بیش از پنجاه متر میان AccessPoint و کلاینت، بُرد داشته باشد.

N۸۰۲.۱۱ در دو باند فرکانس ۴/۲ گیگاهرتز و پنج گیگاهرتز کار می‌کند که به ترتیب باند فرکانسی ۸۰۲.۱۱b/g و ۸۰۲.۱۱a می‌باشند. این استاندارد با استفاده از چند جریان داده و چند آنتن در یک کانال واحد به حداکثر سرعت خود می‌رسد.

توپولوژی‌های ۸۰۲.۱۱

در یک تقسیم‌بندی کلی می‌توان دو همبندی (توپولوژی) را برای شبکه‌های محلی بی‌سیم در نظر گرفت. ساده‌ترین همبندی، Ad Hoc و براساس فرهنگ واژگان استاندارد ۸۰۲.۱۱ IBSS است. در این همبندی ایستگاه‌ها از طریق رسانه بی‌سیم به صورت نظیر به نظیر (Peer To Peer) با یکدیگر در ارتباط هستند و برای تبادل داده از تجهیزات یا ایستگاه واسطی استفاده نمی‌کنند. واضح است که در این همبندی به سبب محدودیت‌های فاصله هر ایستگاهی ضرورتاً نمی‌تواند با تمام ایستگاه‌های دیگر در تماس باشد. به این ترتیب شرط اتصال مستقیم در همبندی IBSS آن است که ایستگاه‌ها در محدوده عملیاتی بی‌سیم یا همان بُرد شبکه بی‌سیم قرار داشته باشند.

استاندارد ۸۰۲.۱۱b به تجهیزات اجازه می‌دهد که به دو روش ارتباط در شبکه برقرار شود. این دو روش عبارت‌اند از برقراری ارتباط به صورت نظیر به نظیر (Peer To Peer) همان‌گونه در شبکه‌های Ad hoc به کار می‌رود و اتصال به شبکه از طریق نقطه دسترسی (Access Point).

پدیده چند مسیری چیست؟

در این پدیده مسیر و زمان بندی سیگنال در اثر برخورد با موانع و انعکاس تغییر می‌کند. برای رفع آن از تکنیک FHSS در لایه فیزیکی استفاده می‌شود. از ویژگی‌های قابل توجه این تکنیک مقاومت قابل توجه آن در برابر پدیده چند مسیری است. در این تکنیک از کانال‌های متعددی (۷۹ کانال) با پهنای باند نسبتاً کوچک استفاده شده و فرستنده و گیرنده به تناوب کانال فرکانسی خود را تغییر می‌دهند. این تغییر کانال هر ۴۰۰ میلی ثانیه بروز می‌کند لذا مشکل چند مسیری به شکل قابل ملاحظه‌ای منتفی می‌شود، زیرا گیرنده، سیگنال اصلی (که سریع‌تر از سایرین رسیده و عاری از تداخل است) را دریافت کرده و کانال فرکانسی خود را عوض می‌کند و سیگنال‌های انعکاسی زمانی به گیرنده می‌رسد که گیرنده کانال فرکانسی قبلی خود را عوض کرده و در نتیجه توسط گیرنده احساس و دریافت نمی‌شوند.

نتیجه:

هر یک از شبکه‌های بی‌سیم (Wireless) و سیمی (Wired) دارای مزیت‌های خاص خود هستند که بنا بر نوع سیاست اتخاذ شده توسط سازمان متقاضی می‌توانند اجرا شوند. لازم به ذکر است که شبکه‌های بی‌سیم بیشتر در محیط‌های outdoor و به عنوان bridge به دلیل گران بودن هزینه نصب فیبر نوری مورد استفاده قرار می‌گیرند.

منتظر مقاله بعدی ما در مورد تجهیزات وایرلس و پیکربندی آنها در شماره بعدی آفلاین باشید.



ABOUT OFFLINE ~~MAYBE~~

The
decision
is yours

www.OfflineMag.ir





از دنیای متن باز چه فایده؟!

آریوس ۴ با صدها ویژگی جدید آماده دریافت :

دوشنبه دهم مهرماه با اعلام مهدی فتاحی، نسخه چهارم آریوس به طور رسمی منتشر شد. آریوس توزیعی ایرانی است که با هدف ساخت سیستم عاملی مناسب کاربران پارسی زبان و مخصوصا ایرانی طراحی شده. آریوس نه برچسب «ملی» دارد و نه از هیچ نهادی حمایت شده و به طور مستقل توسط برنامه‌نویسان و هنرمندان با استعداد ایرانی توسعه داده میشود.



برخی از ویژگی‌های آریوس ۴ :

صفحه کلید و انواع قلم‌های پارسی
تقویم جلالی StarCalendar2

آخرین بروزرسانی‌های مخازن اوبونتو ۱۲.۰۴ تا تاریخ دهم مهرماه ۱۳۹۱
جدیدترین نسخه پایدار مرورگرهای فایرفاکس و کرومیوم

پشتیبانی کامل چندرسانه‌ای با پخش‌کننده‌های VLC, SMPlayer, Rhythmbox و Audacious
اسکرپت نصب آسان Bumblebee برای سیستم‌های مجهز به تراشه‌های هیبریدی Nvidia Optimus
مجموعه کامل ابزارهای گرافیک شامل GIMP, Blender, Inkscape و MyPaint

برنامه مجازی‌سازی قدرتمند Virtualbox
استفاده از مفسر zsh به جای bash

برنامه واژه‌نامه GoldenDict به همراه بانک داده‌های فرهنگ آریانپور

تقویم خورشیدی برای گنوم شل

مجموعه کامل اشعار شعرای پارسی‌گو در قالب برنامه ساغر

ویرایشگر فارسی نگار

برنامه میکرو بلاگ چغوک با پشتیبانی از توییتر و شبکه‌های مبتنی بر status.net

اسکرپت اصلاح زیرنویس‌های فارسی

آریوس ۴ را از صفحه آن در <http://sourceforge.net/projects/arios/files/4.0/final> دریافت کنید.

اولین بتا اوبونتو ۱۲.۱۰ موسوم به «کتسل مجرد» منتشر شد :

بتا ۱ تغییرات زیادی مانند انتشارهای جدید Unity و بهبودهایی در پوسته پیشفرض را به همراه دارد. مهمترین تغییرات اضافه شدن امکان جدیدی به نام «پیش‌نمایش‌ها» یا Previews به داشبورد است. با کلیک راست روی هر برنامه یا فایل، پیشنمایشی شامل اطلاعات اضافی از آن نمایش داده میشود.

اوپن سوزه ۱۲.۲ منتشر شد :

بعد از حدود دو ماه تأخیر بالاخره در ۱۵ شهریور نسخه ۱۲.۲ توزیع محبوب اوپن سوزه (openSUSE) ارائه گردید. این نسخه بر پایه کرنل ۳/۴ لینوکس ساخته شده و با میزکارهای KDE ۴.۸.۲ و Gnome ۳.۴.۲ تقدیم علاقه‌مندان می شود. همانند نسخه قبل در این نسخه نیز KDE، میزکار پیش فرض خواهد بود.





پایان یک رویا: خداحافظی با دریم لینوکس :

دریم لینوکس (Dreamlinux) نیز به لیست توزیع‌های به پایان راه رسیده لینوکس اضافه گردید. این توزیع برزیلی که اولین نسخه خود (ورژن ۱.۰) را در سال ۲۰۰۶ ارائه داده بود و تا ژانویه امسال به نسخه ۵.۰ نیز رسیده بود دیگر توسعه داده نخواهد شد.

دریم لینوکس تنها یک توزیع ساده لینوکسی در بین خیل عظیم توزیع‌های لینوکس نبود بلکه با استفاده از میزکار xfce بر پایه مخازن آزمایشی دیبیا ایجاد شده بود که آمیزه‌ای از پایداری و به‌روز بودن را ارائه داده بود. اما این تنها ویژگی دریم لینوکس نبود، آنچه آن را متمایز می‌ساخت، اصرارش به ایجاد و توسعه تکنولوژی‌هایی بود که باعث کاربرپسندتر شدن سیستم می‌شد. این یکی از اولین توزیع‌های لینوکس بود که روش «نصب با یک کلیک» را در زمانی که خیلی از توزیع‌های هم‌اکنون بزرگ، حتی به چیزی شبیه آن فکر نمی‌کردند ایجاد نمود.

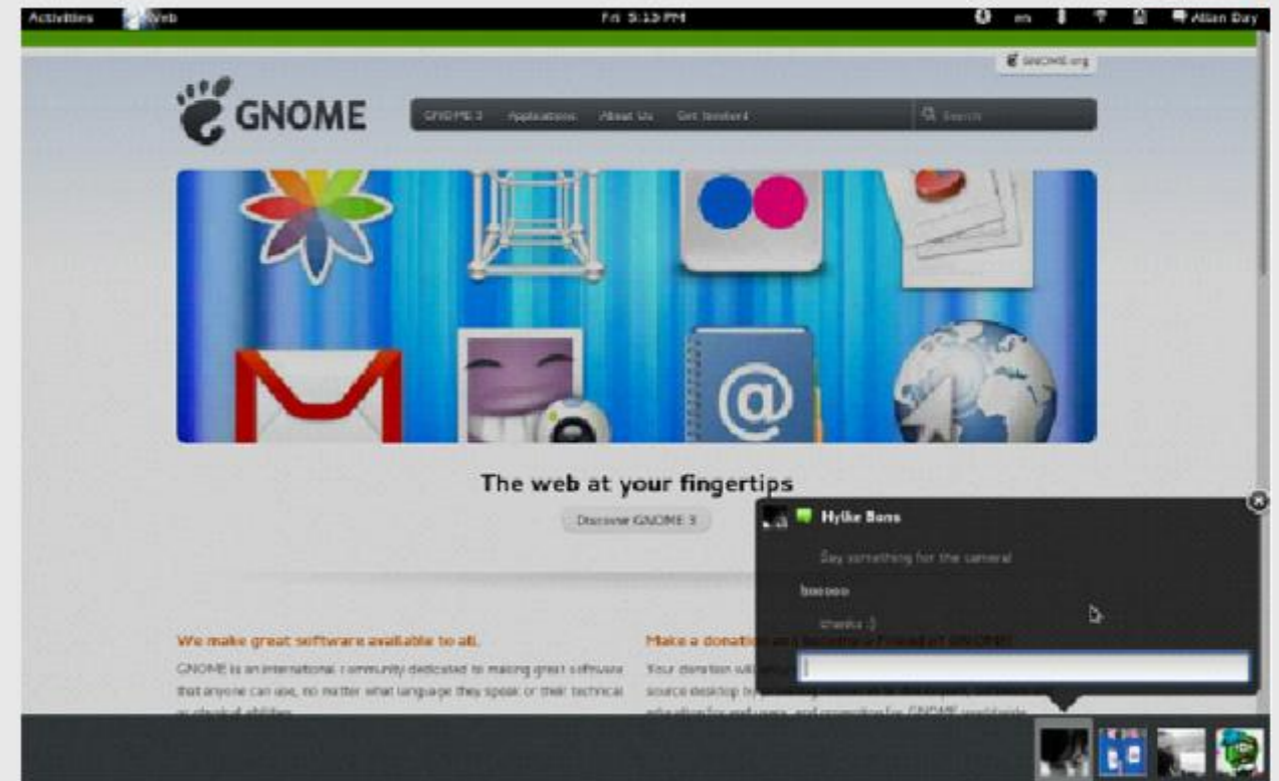


کاربران لینوکس هدف تروجان پسورد دزد Wirenet هستند :

بالاخره لینوکس هم مورد توجه بدافزار نویسان قرار گرفت. شرکت امنیتی روسی Dr Web، گزارش از یافتن یک تروجان سایه ای (Shadowy) داده است که برای دزدیدن پسوردها در پلتفرم‌های اوپن سورس و OS X فعال شده است. جزئیات فنی فعالیت Wirenet و تکنیک انتشار آن هم اکنون نامشخص است، اما این شرکت گزارش داده است که این بدافزار پسوردهای مرورگرهایی نظیر اپرا، فایرفاکس، کروم، کرومیوم و همچنین نرم افزارهایی مثل Thunder-bird، SeeMonkey و Pidgin را هدف قرار می‌دهد.

wirenet®

گنوم ۳.۶ میزکار محبوب لینوکس منتشر شد :





شبکه در لینوکس



```
# vim /usr/bin/netup.sh
#!/bin/bash
for i in 192.168.1.{1..255};
do
ping -c2 $i > /dev/null;
[ $? -eq 0 ] && echo $i is up.
trap "Exit" SIGINT
done
```

پس از ذخیره کردن فایل در آدرس `usr/bin/netup.sh/` جهت اجرایی کردن آن دستور زیر را وارد کنید.
`chmod a+x /usr/bin/netup.sh`

حال اسکریپت ایجاد شده را اجرا کنید.

```
[slynux@gnuxbox ~]$ netup.sh
192.168.1.1 is up.
192.168.1.3 is up.
192.168.1.4 is up.
```

همان طور که مشاهده می کنید آدرس های آی پی ای که در شبکه وجود دارد در این اسکریپت در وضعیت UP قرار می گیرند.

تنظیم یک شبکه

برای راه اندازی یک سیستم در شبکه ابتدا باید به آن آدرس IP داده شود، برای انجام این کار هم می توانید به صورت دستی آدرس IP را به سیستم معرفی کرده و هم می توانید (در صورت وجود DHCP سرور) آن را به صورت خودکار پیاده سازی کنید. برای تنظیم دریافت خودکار IP دستور `dhclient` را وارد کنید تا تقاضای دریافت نشانی IP را به سرور DHCP منتقل سازید. با این عمل سرور DHCP با توجه به IP های موجود نشانی را به سیستم تخصیص خواهد داد. توجه داشته باشید، IP تخصیص داده شده در هر بار وارد کردن دستور فوق می تواند متفاوت باشد.

اطلاع از وضعیت کارت های شبکه

اگر می خواهید از وضعیت کارت های شبکه روی سیستم آگاه شوید یا آدرس IP آن ها را بیابید، در ترمینال فرمان `ifconfig -a` را وارد کنید:

```
[slynux@gnuxbox ~]# ifconfig -a
eth0 Link encap:Ethernet HWaddr 00:1C:23:FB:37:22
inet6 addr: fe80::21c:23ff:fe37:22/64 Scope:Link
UP BROADCAST MULTICAST MTU:1500 Metric:1
RX packets:9724 errors:0 dropped:0 overruns:0 frame:0
```

یکی از دغدغه های اصلی کاربران علاقه مند به لینوکس گنگ بودن امکانات این سیستم عامل است. سؤالی که اغلب کاربران لینوکس پس از نصب این سیستم عامل با آن مواجه می شوند این است که چگونه می توان شبکه ای مطمئن و امن را تنظیم کرد و چگونه می توان از امکانات لینوکس بهره مند شد. برای انجام تنظیمات سیستمی باید به کدام بخش مراجعه کرد، تنظیمات شبکه در لینوکس به چه شکل است و...

بیشتر کاربران لینوکس نسبت به این موضوع آگاهی دارند که اغلب کارهایی که در ویندوز می توان انجام داد در لینوکس نیز انجام پذیر است. اما در روش پیاده سازی آن ها تفاوت هایی وجود دارد که باید به مرور با این تفاوت ها آشنا شد. در این مقاله سعی شده که بخشی از همین مبحث مورد بررسی قرار گیرد. از آنجا که کاربران شبکه، کاردر محیط خط فرمان را به راهنماهای بصری ترجیح می دهند، به طور مستقیم سراغ فرامین شبکه ای در لینوکس می رویم.

پینگ در لینوکس

پینگ (Ping) یک دستور رایج در تمام سیستم عامل ها برای بررسی دسترسی به شبکه است. زمانی که شما در ترمینال یک دستور `ping` و یک IP آدرس را وارد می کنید، در واقع ماشین تلاش می کند تا یک سری بسته ICMP را به ماشینی با آدرس IP مورد نظر شما ارسال کند. کاربرد اصلی این فرمان مطلع شدن از وضعیت یک هاست در شبکه است، اگر یک هاست در شبکه باشد (و فایروالی جلوی ICMP آن را نبسته باشد) باید به بسته های دریافتی پاسخ داده و با نمایش `Reply` حضور خود را به طرف مقابل اعلام دارد. ضمن آن که مدت پاسخ گویی به هر بسته ارسالی نیز، نشان از وضعیت سلامت مسیر ارتباطی دارد. اما اگر بخواهیم کمی از این فرمان به صورت پیشرفته تر استفاده کنیم و با استفاده از آن از وضعیت سیستم هایی که در شبکه هستند، مطلع شویم ابتدا باید به محیط ترمینال لینوکس مراجعه کرده و `Vim` را با دسترسی `Root` اجرا کرده و خطوط زیر را وارد کنیم:

تخصیص IP به صورت دستی

برای تخصیص IP به صورت دستی دستور زیر را اجرا کنید:

نشانی IP <نام کارت شبکه> ifconfig >

به عنوان مثال:

ifconfig eth0 192.168.0.2

اگر بخواهیم وضعیت کارت شبکه eth0 را ببینیم، دستور ifconfig eth0 را وارد خواهیم کرد.

```
[root@gnubox slynux]# ifconfig eth0
eth0 Link encap:Ethernet HWaddr 00:1C:23:FB:37:22
inet addr:192.168.0.2 Bcast:192.168.0.255 Mask:255.255.255.0
inet6 addr: fe80::21c:23ff:fe37:22/64 Scope:Link
UP BROADCAST MULTICAST MTU:1500 Metric:1
RX packets:9724 errors:0 dropped:0 overruns:0 frame:0
TX packets:2720 errors:0 dropped:0 overruns:0 carrier:0
collisions:0 txqueuelen:1000
RX bytes:2400589 (2.2 MiB) TX bytes:645396 (630.2 KiB)
Interrupt:17
```

برای تغییر Subnet Mask از حالت پیش فرض به حالتی که مدنظرتان است این دستور را وارد کنید:

ifconfig eth0 192.168.0.2 netmask 255.255.255.0

اگر بخواهیم کارت شبکه‌ای را فعال کنیم، از فرمان ifup و برای غیرفعال کردن آن از ifdown استفاده خواهیم کرد.

```
ifup eth0
ifdown eth0
```

شبکه‌های بی‌سیم

استفاده کنید iwlist شبکه‌های مجاورتان باید از دستور (ESSID) برای یافتن نام

```
[root@gnubox~]# iwlist wlan0 scan
wlan0 Scan completed :
Cell 01 - Address: 00:08:5C:52:E9:83
ESSID:"slynux"
Mode:Master
Channel:11
Frequency:2.462 GHz (Channel 11)
Quality=92/100 Signal level:-39 dBm Noise level=-78 dBm
Encryption key:off
Bit Rates:1 Mb/s; 2 Mb/s; 5.5 Mb/s; 11 Mb/s; 18 Mb/s
24 Mb/s; 36 Mb/s; 54 Mb/s; 6 Mb/s; 9 Mb/s
12 Mb/s; 48 Mb/s
Extra:tsf=00000000fc021187
```



```
TX packets:2720 errors:0 dropped:0 overruns:0
carrier:0
collisions:0 txqueuelen:1000
RX bytes:2400589 (2.2 MiB) TX bytes:645396 (630.2
KiB)
Interrupt:17
lo Link encap:Local Loopback
inet addr:127.0.0.1 Mask:255.0.0.0
inet6 addr: ::1/128 Scope:Host
UP LOOPBACK RUNNING MTU:16436 Metric:1
RX packets:76320 errors:0 dropped:0 overruns:0
frame:0
TX packets:76320 errors:0 dropped:0 overruns:0
carrier:0
collisions:0 txqueuelen:0
RX bytes:87151068 (83.1 MiB) TX bytes:87151068
(83.1 MiB)
wlan0 Link encap:Ethernet HWaddr
00:1C:BF:87:25:D2
inet addr:192.168.1.143 Bcast:192.168.1.255
Mask:255.255.255.0
inet6 addr: fe80::21c:bfff:fe87:25d2/64 Scope:Link
UP BROADCAST RUNNING MULTICAST MTU:1500
Metric:1
RX packets:45302 errors:0 dropped:0 overruns:0
frame:0
TX packets:37510 errors:0 dropped:0 overruns:0
carrier:0
collisions:0 txqueuelen:1000
RX bytes:31091293 (29.6 MiB) TX bytes:9734025 (9.2 MiB)
```

در اینجا ما سه کارت شبکه به نام‌های lo ، eth0 و wlan0 داریم:

eth0: که معادل همان کارت‌های شبکه کابلی است و نشانی IPV6 دارد (fe80::21c:23ff:fe37:22).

lo: که معادل حلقه بازگشتی (Loop Back) اشاره به Local Host یا کامپیوتر جاری است (127.0.0.1).

wlan0: معادل با یک کارت شبکه LAN بی‌سیم است و نشانی IPV4 دارد (192.168.1.143).



```
auto lo
iface lo inet loopback
iface eth0 inet static
address 164.164.32.101
netmask 255.255.255.240
gateway 164.164.32.97
```

1- چنانچه مایل هستید eth0 از DHCP سرور IP دریافت کند، دستورات زیر را به این بخش اضافه کنید:

```
auto eth0
iface eth0 inet dhcp
```

2- چنانچه تمایل دارید تا IP استاتیک خود را تنظیم کنید، دستورات زیر را وارد کنید.

```
auto eth0
iface eth0 inet static
address <ip_address>
netmask <netmask>
gateway <gateway_ip>
```

3- چنانچه از شبکه‌های بی سیم استفاده می‌کنید دستورات زیر را به خطوط فرمان قسمت قبلی اضافه کنید.

```
wireless-essid <network_name>
wireless-key <key>
```

حال برای راه‌اندازی دوباره سرویس شبکه، دستور زیر را در شاخه root ترمینال وارد کنید:

```
/etc/init.d/network restart
```

جعل کردن آدرس MAC

همان‌طور که می‌دانید آدرس MAC یک شناسه یکتا برای هر ابزار شبکه‌ای به شمار می‌آید. این یکتا بودن در بعضی از موارد محدودیت‌هایی را ایجاد می‌کند، به‌عنوان مثال، برخی از سرویس‌دهندگان اینترنتی براساس آدرس MAC مشتریان به آن‌ها سرویس می‌دهند. از این‌رو، فرض کنید قرار باشد یک سیستم جدید وارد شبکه داخلی شما شود (که به یقین آدرس MAC جدید خواهد داشت). در این سناریو شما مجبور هستید، آدرس MAC جدید را به سرویس‌دهنده اینترنت خود گزارش دهید. امروزه، استفاده از قابلیت فیلتر کردن آدرس MAC یا MAC Filtering در شبکه‌های بی‌سیم بسیار رایج است. مک فیلترینگ در حقیقت این امکان را فراهم می‌سازد که شما به نقطه دسترسی خود دستور دهید فقط آدرس‌های MAC خاصی امکان اتصال به شبکه را داشته باشند. از این‌رو اگر سیستم جدیدی وارد مجموعه شود که در فهرست مک فیلترینگ قرار نگرفته باشد، حتی اگر کلمه عبور شبکه (Pass Key) را هم در اختیار داشته باشد، باز هم قادر به اتصال به شبکه نخواهد بود. برای از میان برداشتن این مسئله شما می‌توانید با چند دستور ساده در لینوکس یک آدرس MAC جدید به دستگاه خود (به‌صورت مجازی) اختصاص دهید و این محدودیت‌ها را پشت سر بگذارید. آدرس MAC سیستم در خط اول خروجی ifconfig قابل رویت است.

دستورات فوق فهرستی از شبکه‌های مختلف بی‌سیم را که توسط کارت شبکه‌تان قابل شناسایی هستند، نمایش خواهند داد. پس از یافتن نام شبکه، از دستور دیگری به نام iwconfig برای اتصال به یکی از این شبکه‌ها استفاده خواهیم کرد. این دستور شباهت زیادی به ifconfig دارد، با این تفاوت که پارامترهای دیگری را که برای اتصال به شبکه‌های بی‌سیم نیاز دارید نیز در اختیار شما قرار خواهد داد.

در این مثال فرض بر این است که نام (ESSID) شبکه بی‌سیم ما slynux است و کلمه عبور (Pass Key) آن 8c140b2037 است.

```
iwconfig wlan0 essid slynux key 8c140b2037
```

پس از اتصال به شبکه موردنظر با اجرای دستور ifconfig یک نشانی IP به کارت شبکه خودتان اختصاص دهید:

```
ifconfig wlan0 192.168.0.5
```

چنانچه نقطه دسترسی (AP) موردنظر امکان تخصیص IP را به صورت خودکار داشته باشد (DHCP)، به‌جای دستی وارد کردن IP از دستور زیر استفاده کنید:

```
dhclient wlan0
```

تنظیماتی که شما با دستور ifconfig اعمال می‌کنید تنها تا زمانی که سیستم را راه‌اندازی دوباره نکنید، قابل استفاده هستند. به همین دلیل، پس از هر بار راه‌اندازی دوباره، تنظیمات به حالت اولیه باز خواهد گشت. برای اجتناب از این امر کافی است کدهای اسکریپتی را که در ادامه خواهیم گفت، در محل مناسب ذخیره‌سازی کنید. چنانچه شما از سیستم عامل اوبونتو (و یا هر سیستم عامل دیگری که بر پایه دبیان طراحی شده است) استفاده می‌کنید، کافی است به این مسیر مراجعه کنید. /etc/networks/interfaces/ سپس تغییرات لازم را در آنجا اعمال کنید.

این کار به راحتی با وارد کردن خطوط زیر در فایل `etc/resolve.conf` امکان پذیر است:

```
nameserver 208.67.222.222
nameserver 208.67.220.220
```

توجه داشته باشید لزومی ندارد که از DNS تعریف شده توسط ISP اتان استفاده کنید. برای امنیت بیشتر بهتر است از DNS های باز یا Open DNS ها استفاده کنید. در این باره می توانید به سایت `opendns.org` مراجعه کنید.

ارتباط از راه دور بوسیله SSH

شاید مایل باشید از راه دور به یکی از سیستم های موجود در شبکه تان متصل شوید. این کار به صورت امن و راحت از طریق SSH امکان پذیر است. البته به شرطی که IP و شناسه کاربری و گذرواژه آن سیستم را بدانید.

به عنوان مثال، در این سناریو ما به سیستمی با آدرس IP فرضی `192.168.1.3` متصل خواهیم شد. اگر شناسه کاربری مجازی در سیستم داشته باشید (که در این مثال نام شناسه ما `test` خواهد بود) می توانید با توجه به میزان دسترسی های شناسه کاربری خود در آن سیستم کارهای مختلفی انجام دهید.

```
[root@gnubox ~]# ssh test@192.168.1.3
The authenticity of host '192.168.1.3 (192.168.1.3)' can't be established.
RSA key fingerprint is 9f:61:ae:ac:8f:75:bb:3a:02:4a:f4:6c:7d:b9:0d:07.
Are you sure you want to continue connecting (yes/no)? yes
Warning: Permanently added '192.168.1.3' (RSA) to the list of known hosts.
test@192.168.1.3's password:
-sh-3.2$ echo I am on 192.168.1.3 Machine
I am on 192.168.1.3 Machine
-sh-3.2$
```

پس از اتصال به سیستم مورد نظر شما قادر خواهید بود کارهای مختلفی (با توجه به سطح دسترسی شناسه کاربریتان) روی آن انجام دهید. به عنوان مثال، سی دی رام آن را باز و بسته کنید، سیستم را دوباره راه اندازی یا حتی خاموش کنید. یکی از ملحقات، `ssh`، `setp` است که به وسیله آن می توانید فایل ها را از یک سیستم به سیستم دیگری منتقل کنید. در `setp` برای دانلود فایل از دستور `get` و برای آپلود از `put` استفاده خواهیم کرد.

```
[root@localhost ~]# sftp test@192.168.1.3
Connecting to 192.168.1.3...
test@192.168.1.3's password:
sftp> ls
Desktop Documents Download Music Pictures Public Templates
Videos a.out test.bin file.cpp t.c
sftp> get t.c
Fetching /home/test/t.c to t.c
/home/test/t.c 100% 239 0.2KB/s 00:00
sftp>
```

در این مثال پس از ورود به سیستم از طریق `sftp` ما فایلی به نام `t.c` را دانلود کردیم. یکی دیگر از ملحقات `sshfs`، `ssh` نام دارد که به وسیله آن می توان دایرکتوری در سیستم ریموت شده را در سیستم دیگر `Mount` کنید. در مثال زیر ما یک دایرکتوری را از سیستم `3,1,168,192` به سیستم خودمان `Mount` کردیم.

```
root@localhost ~]# sshfs test@192.168.1.3:/home/test /mnt/test
```

```
eth0 Link encap:Ethernet HWaddr 00:1C:23:FB:37:22
```

حال می خواهیم دو رقم آخر این آدرس را به 23 تبدیل کنیم.

```
ifconfig eth0 hw ether 00:1C:23:FB:37:23
```

برای ملاحظه خروجی کار دوباره `ifconfig` را وارد کنید.

```
[root@gnubox slynux]# ifconfig eth0
eth0 Link encap:Ethernet HWaddr 00:1C:23:FB:37:23
inet addr:192.168.0.2 Bcast:192.168.0.255
Mask:255.255.255.0
BROADCAST MULTICAST MTU:1500 Metric:1
RX packets:0 errors:0 dropped:0 overruns:0 frame:0
TX packets:0 errors:0 dropped:0 overruns:0 carrier:0
collisions:0 txqueuelen:1000
RX bytes:0 (0.0 b) TX bytes:0 (0.0 b)
Interrupt:17
```

تعیین سرور DNS

ارتباط در دنیای شبکه از طریق IP و آدرس MAC و... سیستم ها صورت می پذیرد. اما به حافظه سپردن این گونه نشانی ها برای انسان بسیار مشکل و گاهی امکان ناپذیر خواهد بود. به عنوان مثال، فرض کنید می خواهید ایمیل های خود را در سایت جی میل بررسی کنید. برای این کار کافی است در مرورگر اینترنتی خود نشانی جی میل (`www.gmail.com`) را تایپ کنید. اما در حقیقت شبکه چیزی به نام نشانی `gmail.com` را متوجه نخواهد شد و اگر هزاران بار این اسم را ارسال کنید، جوابی نخواهید یافت. در حقیقت، زمانی که شما این آدرس را وارد می کنید سیستم شما این نشانی را برای سرور DNS که به آن DNS سرور می گویند، ارسال کرده و نشانی IP آن را دریافت می کند. به عنوان مثال، نشانی `209,85,229,19` جوابی خواهد بود که DNS سرور به سیستم شما خواهد داد. پس از دریافت این نشانی سیستم شما آن را به نخستین روتر (درگاه ورود به اینترنت شبکه داخلی) ارسال خواهد کرد و سپس صفحه جی میل در مرورگر شما نمایان خواهد شد. اگر سیستم شما به صورت خودکار (DHCP) نشانی IP دریافت می کند، در این شرایط نشانی سرور DNS برای سیستم شما به احتمال قوی از قبل تعریف شده است. اما اگر به صورت دستی مایل به وارد کردن نشانی IP هستید، باید نشانی DNS را با اضافه کردن آدرس `Subnet Mask`، `IP` و `Default Gateway` برای سیستم تان تعریف کنید.

سایت رسمی مجله آفلاین راه اندازی شد! www.OfflineMag.ir

با توجه به درخواست های بی شمار شما خوانندگان عزیز، تصمیم گرفتیم سایتی جامع برای مجله آفلاین طراحی کنیم. از این پس می توانید آخرین اخبار مربوط به مجله آفلاین را در این سایت بخوانید.

همچنین برای استفاده از خبرنامه پیامکی رایگان مجله آفلاین، کافایت نام و نام خانوادگی خود را به شماره ۳۰۰۰۹۹۰۰۹۰۸۲۲۱ ارسال کنید. بدین ترتیب شما قادر خواهید بود تا مهمترین اخبار مربوط به مجله آفلاین را به صورت پیامک روی گوشی موبایلتان دریافت کنید.



OFFLINE Magazine

جستجو

توییت های اخیر

No public Twitter messages

نوشته های محبوب

مجله الکترونیکی آفلاین شماره سوم - مهر
سلام، با لطف خدا نوشتیم شماره سوم مجله حرفه ای ...

مجله الکترونیکی آفلاین شماره دوم - شهریور
سلام اول از همه از بگیری های شما دوستان عزیز تشکر ...

مجله الکترونیکی آفلاین شماره اول - مرداد
ماهیانه الکترونیکی آفلاین با هدف ارتقاء دانش و فناوری اطلاعات ...

حمله به آفلاین
سلام آفلاین ها! با توجه به اینکه شماره چهارم مجله آفلاین ...

حامیان آفلاین

تصمیم سازان
سازندگان



مجله الکترونیکی آفلاین شماره دوم - شهریور
سلام اول از همه از بگیری های شما دوستان عزیز تشکر می کنم. شماره اول آفلاین ترکوندا بعد از یک ماه کار طاقت فرسا با همراهی تعدادی زیادی از افراد نخبه ...

بعدی ادام مطلب

حمله به آفلاین

نویسنده: محمد جعفری | تاریخ: ۱۳۹۱ - ۰۹ - ۲۵ | نظر شما چیست؟

سلام آفلاینی ها! با توجه به اینکه شماره چهارم مجله آفلاین در تاریخ یک آبان منتشر می شود. شما فقط تا تاریخ ۲۸ مهر فرصت دارید تا پیام های خودتون رو برای منتشر شدن در صفحه "حمله به آفلاین" ارسال کنید. لطفا نظرات و انتقادات و پیشنهادات خودتون رو با ذکر نام به شماره ۲۰۰۰۹۹۰۰۹۰۸۲۲۱ ارسال [ادامه را بخوانید]

مجله الکترونیکی آفلاین شماره سوم - مهر

نویسنده: محمد جعفری | تاریخ: ۱۳۹۱ - ۰۹ - ۱۸ | دیدگاه

سلام، با لطف خدا نوشتیم شماره سوم مجله حرفه ای آفلاین را با گرافیکی بهتر نسبت به قبل منتشر کنیم. از هزاران نفری که به ما لطف کردند سپاسگذاریم. هم اکنون مجله حرفه ای آفلاین را با دو کیفیت متفاوت برای شما قرار می دهیم. ما برای این شماره از مجله بیش از ۲۰۰ ساعت [ادامه را بخوانید]

WWW.OFFLINEMAG.IR

به نظرت آفلاین تمام شد؟!
نه... این تازه شروع داستانه...!!

لطفا حتماً **facebook** آفلاین را **Like** کنید

FACEBOOK.COM / MAJALE.OFFLINE

WWW.OFFLINEMAG.IR
INFO@OFFLINEMAG.IR
30009900908221





MihanDownload

BIGGEST DOWNLOAD CENTER

فور دانلودز

4DOWNS. IR



i3center.com

گفت ۹۸

از بروزترین مراجع نرم افزارهای پارتی

WWW.SOFT98.IR

مراجع تخصصی برنامه نویسی

WWW.EHSANAVR.COM

دانلود
بهرودا

دانلود رایگان نرم افزار

bermoodadownload.com

www.FDL.ir

تهدان پاتوق

پortal سرگرمی معرفی ایرانیا

دانلود
قرن

DOWNLOADCENTURY

دانلودها
DOWNLOADHA.COM

تکتادانلود

بزرگترین بانک دانلود نرم افزار ایران
BIGGEST PERSIAN SOFTWARE BANK FOR DOWNLOAD



کتابخانه مجازی

فک کتاب

www.takbook.com



دانلود بهترینها
ایرانسافت ۹۸
WWW.IRANSOFT98.COM

myBOOK.ir

