

اندروید و Jelly Bean

صفحه ۵



سرنوشت رایانه‌ها
در دست ویندوز ۸

۱۴

تولید
محتوای الکترونیکی

۱۲

یک نمایش دیدنی
برای بازیخورها

۸-۹

سرانجام اکسپلورر
در ویندوز ۷ چه خواهد شد؟

۳

ممنوعیت ورود ویندوز
و اکس باکس در آمریکا

۲

در صورت عدم توافق مایکروسافت و موتورولا صورت می گیرد

ممنوعیت ورود ویندوز و اکس باکس در آمریکا

محمدرضا قربانی

مایکروسافت پیشنهاد موتورولا مبنی بر عقد توافق میان این دو شرکت را رد کرد و تهدید کرد که از ورود گوشی‌های اندرویدی موتورولا و همچنین اکس باکس و ویندوز به آمریکا جلوگیری خواهد کرد. این غول بزرگ نرم‌افزاری اعلام کرد این شرکت متوجه شده است موتورولا بیش از حد به دنبال گرفتن امتیاز از مایکروسافت است.

اگر مساله مایکروسافت با موتورولا حل نشود، فروش محصولات این دو شرکت در آمریکا ممنوع خواهد شد. موتورولا به دنبال دریافت غرامت از مایکروسافت است، زیرا معتقد است این شرکت در سیستم‌عامل ویندوز و دستگاه‌های اکس باکس، از فناوری موتورولا در زمینه انتقال بی‌سیم اطلاعات و ویدئو بدون اجازه استفاده کرده است. مایکروسافت همچنین درخصوص بهره‌گیری فناوری تقویم Active Sync در اندروید، انگشت اتهام را به سمت موتورولا گرفته است.

موتورولا پیشنهاد کرده است که دو شرکت محصولات یکدیگر را به رسمیت بشناسند و برای همدیگر مجوز صادر کنند. رهبر یگانه دنیای فناوری



در مخالفت با این پیشنهاد اعلام کرد موتورولا برای استفاده از ActiveSync در گوشی‌های اندرویدی، ۳۳ سنت به ازای هر گوشی تولید شده پیشنهاد داده و در ازای آن، ۲/۲۵ دلار از اکس باکس و ۵۰ سنت از هر کپی ویندوز طلب کرده است.

هوراسیو گوتیرز، مشاور امور حقوقی مایکروسافت در گفت‌وگویی با نشریه The Register، اعلام کرد: «مایکروسافت از هر گونه پیشنهاد خوب استقبال می‌کند. نمی‌توان این برچسب را به این خواسته زد که

مایکروسافت به گوگل حق مجوز پرداخت کند؛ گوگلی که پشت موتورولا را گرفته و پای خودش را به این پرونده باز کرده است.»

«در زمانی که کمیسیون تجارت فدرال، اعضای برجسته کنگره و شرکت‌های پیشرو این صنعت از اقدام گوگل مبنی بر رد تعهدات آن شرکت به نهادهای استاندارد نگران هستند، نمی‌توان نام این اقدام موتورولا را عوض کردن موضوع نامید.»

کمیسیون تجارت جهانی آمریکا توصیه کرده است

واردات محصولات مایکروسافت و موتورولا، تا زمان حل مشکل میان این دو شرکت به تعویق انداخته شود.

کرک دیلی، معاون بخش املاک معنوی موتورولا در گفت‌وگو با بلومبرگ اشاره کرده است که این شرکت، بر حفظ درخواست ۲/۲۵ دلاری خود از اکس باکس تاکید دارد و در عین حال درخواست خود مبنی بر دریافت ۵۰ سنت به ازای هر ویندوز را کاهش داده و به این رقم رسیده است.

دیلی گفت: «ما امیدواریم آنها پاسخ مثبت بدهند.» او قبول دارد که مبلغ پرداختی موتورولا به مایکروسافت (۳۳ سنت به ازای هر گوشی) همان میزانی است که پیش از مطرح شدن ماجرای ممنوعیت واردات محصولات این دو شرکت باید به مایکروسافت پرداخت می‌شد، اما مایکروسافت به دنبال دریافت طلب مبلغ بیشتری از هزینه معمول این مجوزهاست. فروش گوشی مورد نظر از ۱۷ جولای ممنوع شده است و تنها باراک اوباما می‌تواند آن را از ممنوعیت خارج کند.

موتورولا فعلا پاسخ مایکروسافت را نداده است.

لینوکس و ویندوز «سرشاخ» می‌شوند



که کاربران را محدود به استفاده از یک سیستم‌عامل خاص بکند و نباید کاربران را مجبور کرد فرمور تبلت خود را کالبدشکافی کنند تا قادر به نصب فدورا روی آنها باشند. متیو گرت، توسعه دهنده فدورا در پست بلاگی نوشته است: فدورا ۹۹ دلار به وری‌ساین می‌پردازد تا از سرویس امضای دیجیتال مایکروسافت به‌طور نامحدود استفاده کند و بوت‌لودر خود را با امضای مایکروسافت به سیستم بدهد.

گرت در این پست توضیح می‌دهد: «به این ترتیب همخوانی کامل سخت‌افزار و نرم‌افزار وجود خواهد داشت و فدورا نیز نسبت به دیگر توزیع‌های لینوکسی از امتیاز برجسته‌ای برخوردار نخواهد بود. اگر گزینه بهتری از خرید امضا باشد، توسعه‌دهندگان فدورا هنوز به آن نرسیده‌اند.» برای طرفداران لینوکسی، خرید مجوز، گزینه جذابی نیست، اما بدترین و آخرین گزینه‌است. بخش‌هایی از جامعه لینوکسی فدورا نیز نسبت به این اقدام ابراز نارضایتی کرده‌اند.

کلید اوبونتویی، راه حل کانونیکال

گرت هفته گذشته همچنین به راه حل اوبونتو اشاره کرد که این شرکت، به جای آن که از کلید مایکروسافتی استفاده کند، از کلید اوبونتو استفاده خواهد کرد و امضای خودش را خواهد داشت. تفاوت استفاده از این قابلیت سخت‌افزارهای مبتنی بر معماری ARM میان اوبونتو و مایکروسافت در اینجاست که کانونیکال، همانند مایکروسافت برای سرویس خود قیمت نگذاشته است و آن را به دیگری ارائه نخواهد کرد. از طرف دیگر، کاربر در تبلت‌های اوبونتویی هم نمی‌تواند از سیستم‌های عامل دیگر استفاده کند. البته کانونیکال امکان غیرفعال‌سازی Secure Boot را در اختیار کاربران قرار داده است.

راه بهتر مارک شاتلورث

مارک شاتلورث، موسس کانونیکال در بلاگ خود نوشت: «ما به دنبال راه حل دیگری بجز کلید مایکروسافتی هستیم تا اکوسیستم کاملاً آزاد نرم‌افزارها به میل مایکروسافت به این سو و آن سو کشیده نشود.» وی افزود: «همکاری ما با شرکای OEM خود گزینه‌هایی را برای این جامعه در نظر گرفته است که از روش ردهت بهتر است.»

شاتلورث اشاره کرد در نهایت تمام طراحی سیستم‌ها به سمتی خواهد رفت که مایکروسافت بتواند تک تک رایانه‌ها را در اختیار خودش دریاورد. رویکرد مایکروسافت از یک سو و نبود قابلیت تشخیص چند امضایی فناوری Secure Boot از یکدیگر باعث شده گزینه‌ها محدود شوند. کانونیکال به دنبال راه بهتری برای حل این مشکل است.

می‌خواهد جلوی نصب دیگر سیستم‌های عامل را بگیرد و آن را Secure Boot نامیده است. این فناوری که در UEFI قرار می‌گیرد، تنها به سیستم‌های عاملی اجازه نصب می‌دهد که امضای دیجیتال صحیح داشته باشند. در سخت‌افزارهای مبتنی بر معماری ARM، امکان غیرفعال کردن Secure Boot وجود ندارد. در ماشین‌های x86 این قابلیت‌ها وجود دارد و تبلت‌های ویندوز ۸ نصب شده روی سخت‌افزارهای x86 می‌تواند بدون فناوری Secure Boot اجرا و کنترل این محدودیت‌ها در اختیار کاربر قرار داده شود.

از زمان مطرح شدن این ایده از سوی مایکروسافت، هم بنیاد نرم‌افزارهای آزاد و هم بنیاد لینوکس دیدگاه‌های مختلفی را ابراز کرده‌اند.

بدترین و آخرین، روش فدورایی

فدورا معتقد است این گزینه در اختیار تولیدکنندگان محصولات نیست

مشاجره بر سر نقشه‌های مایکروسافت برای بوت امنیتی ویندوز ۸ بالا گرفته است. این مساله از پاییز سال گذشته آغاز شد. مایکروسافت سال گذشته در رونمایی از تبلت‌های ویندوز ۸، اعلام کرد تبلت‌های مبتنی بر معماری ARM این شرکت، به بوت امن مجهز بوده و هیچ سیستم‌عامل دیگری قادر به اجرا روی این تبلت‌ها نخواهد بود.

توزیع‌های پیشرو لینوکسی در نظر دارد پاسخی به این محدودیت‌های مایکروسافت بدهد. نخستین توزیع، فدورا بود که استراتژی خود را ماه گذشته اعلام کرد. هفته گذشته نیز کانونیکال (پشتیبان اوبونتو) نقشه‌های خود را برای اوبونتو شرح داد.

این دو توزیع روش‌های کاملاً متفاوتی برای رفع محدودیت‌های مایکروسافت پیشنهاد کرده‌اند.

مایکروسافت در رونمایی تبلت‌های ویندوز ۸ خود، از نظر سخت‌افزاری

سرانجام اکسپلورر در ویندوز ۷ چه خواهد شد؟

محمدحسین کردونی

درست است که مایکروسافت به طور منظم درباره بهبود و ارتقای اینترنت اکسپلورر ۱۰ در ویندوز ۸ تبلیغ می کند، ولی این شرکت چندان درباره این مرورگر و پیشرفت های آن در ویندوز ۷ نگفته است؛ سیستم عاملی که تقریباً نیمی از ویندوزهای تمام رایانه های شخصی را نیرو می بخشد. سال گذشته هنگامی که مایکروسافت برای اولین بار اینترنت اکسپلورر ۱۰ را معرفی کرد به کاربران خود قول داد این مرورگر جدید نه تنها در حالت رومیزی ویندوز جدید شرکت (ویندوز ۸) کار خود را بخوبی انجام خواهد داد بلکه در ویندوز ۷ سال ۲۰۰۹ نیز اجرا می شود.

اگرچه مایکروسافت، پیش نمایش های اکسپلورر ۱۰ را شش بار برای ویندوز ۸ به روزرسانی کرد، ولی آخرین نسخه ای که ۳۱ ماه می ارائه شد و نسخه پیش نمایش ویندوز ۸ بود، سبب شد خدمت رسانی های هرچند کوچک نیز برای ویندوز ۷ نسبت به سال گذشته کمتر و محدودتر شود. آخرین پیش نمایشی که توانایی اجرا در ویندوز ۷ را نیز داشت ۲۹ ژوئن ۲۰۱۱ ارائه شد.

یک سند که توسعه دهندگان هدف اصلی آن را تشکیل می داد تا آن مرحله پیش رفت که اینترنت اکسپلورر ۱۰ برای ویندوز ۷، ویندوز ۸، ویندوز سرور R 2/2008 و ویندوز سرور ۲۰۱۲ در دسترس خواهد بود.

در هفته گذشته یکی از سخنگویان شرکت مایکروسافت تأیید کرد این شرکت قصد دارد ویرایش ویندوز ۷ مرورگر اکسپلورر ۱۰ را نیز ارائه کند؛ ولی کاربران اطلاعات بیشتری نظیر این مساله که چه زمانی این اتفاق خواهد افتاد نیاز دارند. البته این مساله را در تالارهای گفت و گوی پشتیبانی اکسپلورر ۱۰ کاربران زیادی از تأخیر مایکروسافت در ارائه خدمات برای ویندوز ۷ ناراضی بوده عنوان کرده اند.

در نوامبر سال گذشته مایکروسافت اعلام کرد قصد دارد بزودی نسخه بتا و RC (Candidate Release) یا نسخه کاندیدای انتشار اکسپلورر ۱۰ را که برای سیستم عامل کنونی ساخته شده است، عرضه کند. هنوز کاملاً مشخص نیست این برنامه ریزی ها چه زمانی اجرایی می شود؛ در دسترس عموم بودن اینترنت اکسپلورر ۱۰ دست کم برای ویندوز ۸، به نظر می رسد حدود چهار ماه زمان ببرد.

در حال حاضر مایکروسافت توضیح دادن درباره این موضوع را که چه زمانی نسخه اولیه اکسپلورر ۱۰ برای ویندوز ۷، قبل از انتشار نسخه نهایی مرورگر به بازار عرضه می شود محدود کرده است. کاربران و توسعه دهندگان وب نیز شرکت مایکروسافت را برای منتشر نکردن نسخه پیش نمایش اکسپلورر ۱۰ برای ویندوز ۷ تنبیه کرده اند، با این استدلال که سکوت آنها از شانس مورد قبول واقع شدن آن کاسته است. یکی از کاربران سال گذشته در بلاگ مایکروسافت چنین مطلبی را خطاب به شرکت پست کرد: «شما هیچگاه نخواهید توانست اشکالاتی را که در اجرای اکسپلورر ۱۰ در ویندوز ۷ به وجود می آید، برطرف کنید؛ زیرا هیچ کس آن را روی ویندوز ۷ آزمایش نکرده است! شما تمام تلاش خود را کرده اید

نسخه ای را که کاملاً با ویرایش ویندوز آنها سازگار باشد اجرا خواهند کرد. براساس این برنامه ریزی، مرورگر کاربران ویندوز اکس پی که هنوز هم از اکسپلورر ۶ یا ۷ استفاده می کنند به نسخه ۸ ارتقا می یابد، در حالی که کاربران ویندوز ویستا یا ویندوز ۷ که اکسپلورر ۷ یا ۸ را اجرا می کنند، به سمت اکسپلورر ۹ سوق داده خواهند شد.

در گذشته مایکروسافت همواره مجوز کاربران خود را قبل از ارتقای اینترنت اکسپلورر از هر نسخه ای به نسخه بالاتر درخواست می کرد؛ حتی زمانی که به روزرسانی های خودکار ویندوز فعال بوده است. اگر مایکروسافت این شیوه را برای اکسپلورر ۱۰ و ویندوز ۷ به کار ببرد، فرآیند ارتقای اکسپلورر ۸ و ۹ در آن سیستم عامل به اکسپلورر ۱۰ به طور خودکار و بدون اطلاع دادن به کاربران انجام خواهد گرفت.

در پاسخ به این که آیا ارتقای بی صدا برای اکسپلورر ۱۰ در ویندوز ۷ به کار گرفته می شود یا خیر و اگر می شود آیا همین عمل درباره انتشار مرورگر جدید یا در تاریخ های بعدی نیز صورت می گیرد یا خیر، سخنگوی مایکروسافت می گوید: «ما هیچ اطلاعاتی برای به اشتراک گذاری نداریم.»

حضور نداشتن اکسپلورر ۱۰ در ویندوز ۷ سبب شد تحلیلگران در سال گذشته این گونه پیش بینی کنند که مایکروسافت به سمت یک چرخه انتشار سالانه برای مرورگر حرکت می کند. این نتیجه گیری از آنجا نشأت گرفت که مایکروسافت تنها چند هفته بعد از انتشار اکسپلورر ۹ مارس ۲۰۱۱، IE۱۰ را معرفی کرد.

باتوجه به زمان ۲۹ ماه فاصله بین انتشار اکسپلورر ۷ و ۸ و همچنین زمان دوساله بین نسخه ۸ و ۹ این مرورگر، کارشناسان معتقدند شرکت مایکروسافت دیگر نمی خواهد در چرخه دو یا حتی سه ساله قرار داشته باشد؛ چرا که این امر برای مرورگرها پاسخ خوبی نداشته است. اگر همان طور که همه متخصصان انتظار دارند ویندوز ۸ اکتبر منتشر شود، فاصله بین IE۹ و IE۱۰ تقریباً ۱۹ ماه خواهد بود.

ویرایش رومیزی IE۱۰ تنها در ویندوز ۷، ویندوز ۸، ویندوز سرور R 2/2008 و ویندوز سرور ۲۰۱۲ اجرا خواهد شد. ویندوز ویستا، سیستم عامل سال ۲۰۰۷ که هیچگاه نتوانست با کاربران ارتباط برقرار کند، نمی تواند IE۱۰ را در خود داشته باشد و به جای آن از IE۹ استفاده می کند؛ همانند کاربران ویندوز اکس پی که از هیچ نسخه جدیدتر از IE۸ نمی توانند بهره ببرند.

مایکروسافت اولین تولیدکننده مرورگری بود که ویستا را از فهرست پشتیبانی یک مرورگر جدید حذف کرد، همان طور که اولین و البته تنها فروشنده ای بود که از ویندوز اکس پی دست کشید. این شرکت اهمیت چندانی به ویستا نمی دهد؛ سیستم عامل سال ۲۰۰۷ که براساس آمارهای ارائه شده در ماه گذشته تنها ۷ درصد سهم رایانه های ویندوزی را که آنلاین بودند در اختیار داشت.

تا اشتباهات گذشته خود را تکرار نکنید؛ ولی اگر با چشمان کاملاً باز اشتباهات جدیدی را مرتکب شوید، این مساله اصلاً به شما کمک نخواهد کرد!

سوالاتی نظیر این که چه زمانی مایکروسافت قصد دارد اکسپلورر ۱۰ را برای ویندوز ۷ عرضه کند و آیا آن نسخه با نسخه رومیزی ویندوز ۸ یکسان خواهد بود یا تنها شباهتهایی با آن دارد هنوز برای کاربران بی جواب مانده است.

برخی کارشناسان نیز حدس می زنند اکسپلورر ۱۰ تا زمانی که مایکروسافت بسته دوم خدمات (سرویس پک یا SP۲) را عرضه نکند، در ویندوز ۷ ظاهر نمی شود. براساس سوابق ثبت شده از ویندوز اکس پی و ویستا، بسته دوم خدمات ویندوز ۷ بزودی ارائه می شود؛ مایکروسافت SP۲ برای ویندوز اکس پی را تنها سه سال بعد از انتشار آن نسخه به دست مشتریان رساند و SP۲ ویستا دو سال و سه ماه بعد از انتشار اولیه ویستا ارائه شد. گفتنی است ویندوز ۷ اکتبر ۲۰۰۹ منتشر شده است. همچنین در حال حاضر مایکروسافت هنوز به این سوال که چگونه اکسپلورر ۱۰ به مشتریان ویندوز ۷ عرضه می شود، پاسخی نداده است.

این سوال بسیار مهمی است؛ دسامبر سال گذشته مایکروسافت اعلام کرد این ارتقا به صورت خودکار خواهد بود؛ بنابراین کاربران جدیدترین

وبولوژی

سرمایه گذاری برای پروژه های آنلاین



صاحبان ایده خلاق برای وبسایت ها می توانند از نگرانی های خود بابت راه اندازی یک وبسایت بکاهند، چرا که وبسایت NewJelly به افراد کمک می کند برای ایده خلاقانه خود به دنبال سرمایه گذار بگردند. برای کسب اطلاع بیشتر به نشانی زیر بروید:

<http://www.newjelly.com/>

افزونه هفته

تبدیل وب به ایبوک

با کمک افزونه dotepub می توانید صفحات وب مورد نظر خود را به فرمت epub تبدیل کرده و در دستگاه کتابخوان خود آن را مطالعه کنید. این افزونه برای مرورگر کروم عرضه شده است و می توان آن را از نشانی زیر دریافت کرد:

https://chrome.google.com/web-store/detail/okpfiebkkmjcnodgbbbiellpfhoglm?utm_source=chrome-ntp-icon

گزارش رویدادهای زنده



وبسایت LavaView برای بخش رویدادهای زنده ابزارهای خوبی دارد و حتی برای این کار پول هم پیشنهاد می کند. این وبسایت رایگان می تواند محل خوبی برای ارسال زنده رویدادهای ورزشی، خانوادگی و... باشد که شما را به مخاطبان تان وصل می کند.

<http://www.lavaview.com/Home.aspx>

نقشه ایکس!

مدیریت پروژه‌های پیچیده



امیر عساری

زمان بندی، محاسبه هزینه‌ها، نیروی انسانی، منابع مورد نیاز و... از جمله موارد بسیار مهمی است که در یک پروژه باید به آنها توجه شود. توجه به این موارد جزو وظایف مدیر پروژه به‌شمار می‌رود. مدیریت یک پروژه به تخصص و مهارت‌های بسیار زیاد و داشتن شناخت کامل نسبت به موضوع پروژه نیاز دارد؛ اما در این بین، علاوه بر اینها برای به تصویر کشیدن زمان بندی، هزینه‌ها، میزان پیشرفت پروژه و... از نرم افزارهای مختلفی نیز باید کمک گرفت که یکی از این نرم افزارها xPlan است. این نرم افزار مخصوص اجرا روی رایانه‌های مجهز به سیستم عامل مک است و شما را قادر می‌کند تا بدون نیاز به مهارت کار با نرم افزارهای رایانه‌ای، بسیار ساده پروژه خود را ایجاد، پیگیری و مدیریت کنید.

مشخص کردن ضروریات پروژه، کارها، منابع و موانع و همچنین ایجاد زمان بندی کامل با در نظر گرفتن کارهای وابسته به یکدیگر، از جمله امکاناتی است که این نرم افزار در اختیار شما قرار می‌دهد. نمودارهای گانت ایجاد شده توسط این نرم افزار، تمامی کارها، منابع، تاریخ‌های شروع و پایان، مراحل مختلف و نقاط خاتمه امور را به صورت گرافیک به شما نمایش می‌دهد و شما را قادر می‌سازد براحتی پیچیده‌ترین پروژه‌ها را نیز با موفقیت به پایان برسانید.

برخی امکانات کلیدی این نرم افزار عبارت است از:

- مدیریت کامل منابع (مواد و انسانی) با پشتیبانی از فهرست قیمت‌های مشخص برای هر یک از منابع
- پشتیبانی از قابلیت افزودن منابع از دفترچه تلفن، ورود و صدور منابع از بخش‌های دیگر
- مدیریت کارهای اصلی و کارهای وابسته به آنها با پشتیبانی از اولویت بندی و قیمت گذاری هر کار
- مدیریت رخدادهای (افزودن قراردادهای ملاقات و دیگر رخدادهای مربوط به یک پروژه)
- مدیریت روزهای تعطیل
- مدیریت اسناد (پشتیبانی از قابلیت افزودن اسناد

متنی به پروژه یا هر یک از کارها)

- ایجاد نمودارهای گانت بسیار زیبا و حرفه‌ای
- کارها و زیربخش‌های لینک شده به یکدیگر (هنگام حرکت دادن یک کار، تمام کارهایی که در آن لینک شده است به همان نسبت در نوار زمان حرکت خواهد کرد).

چنانچه قصد دارید مدیریت پروژه خود را با xPlan آغاز کنید می‌توانید آخرین نسخه آن را با قابلیت استفاده به صورت محدود از لینک زیر دانلود کنید:

<http://download.adnx.com/xPlan.dmg>

زمین لرزه‌ها در رایانه شما



به زلزله و زلزله‌شناسی علاقه دارید و همیشه اخبار زلزله‌های رخ داده در نقاط مختلف جهان را دنبال

می‌کنید؟ دوست دارید فهرستی از آخرین زلزله‌های رخ داده شده را همراه با محل دقیق وقوع آن روی کره زمین به صورت کاملاً سه بعدی مشاهده کنید؟

نرم افزار xQuake یکی دیگر از محصولات کمپانی adnx است که این امکانات را در یک برنامه با محیط کاربری بسیار ساده و جذاب در اختیار شما قرار می‌دهد.

به کمک این نرم افزار می‌توانید در یک محیط کاملاً سه بعدی و پویا که به صورت تصویری از کره زمین است، آخرین زلزله‌های رخ داده را همراه با اطلاعات دقیقی اعم از مکان وقوع و بزرگی آن برحسب ریشتر

مشاهده کنید. نمایش فعال ترین آتشفشان‌های کره زمین، نمایش مرزهای تکتونیکی و نمایش قسمت‌های زلزله‌زده به صورت نقاطی با رنگ‌های مختلف (برحسب بزرگی و شدت زلزله) با پشتیبانی از قابلیت بزرگنمایی و تمرکز روی هر بخش و نمایش اطلاعات تکمیلی از زلزله و دریافت گزارش‌های مربوط به آن، از دیگر امکانات این نرم افزار به‌شمار می‌رود.

جهت دانلود این نرم افزار می‌توانید به لینک زیر مراجعه کنید:

<http://download.adnx.com/xQuake.dmg>

خود را با نشان گذاری روی آنها آغاز کنید، می‌توانید نسخه‌ای از این نرم افزار را باتوجه به ویرایش سیستم عامل خود از لینک‌های زیر دانلود کنید:

Mac OS X 10.6, 10.7 (Intel processor with 64-bit kernel): <http://www.videowatermarkformac.com/VideoMark-1.5.dmg>

Mac OS X 10.5, 10.6 (Intel processor with 32-bit kernel): <http://www.videowatermarkformac.com/VideoMark-32-1.4.dmg>

افزودن نشان‌های متنی در اندازه و رنگ‌های متنوع، افزودن نشان‌های تصویری با فرمت‌های مختلف اعم از GIF, JPG, PDF, PSD, PNG, ICO و BMP و تغییر اندازه و تغییر مکان آسان نشان‌ها روی ویدئوهای انتخابی، فراخوانی فایل‌های ویدئویی در فرمت‌های مختلف و ذخیره سازی فایل نشان گذاری شده در فرمت‌های MP4 و AVI, MOV, FLV, MKV, M4V و... نمایش زنده تغییرات و ثبت آنها به صورت لحظه‌ای و... از جمله ویژگی‌های این نرم افزار به‌شمار می‌رود. چنانچه می‌خواهید حفاظت از فایل‌های ویدئویی

است که روش کار بسیار ساده‌ای دارد و به صورت کامل برای انجام این کار طراحی شده است. به کمک این نرم افزار در سه مرحله بسیار ساده می‌توانید نشان موردنظر خود را به ویدئوهایتان اضافه کنید. این مراحل به طور مختصر عبارت است از:

- ۱- فایل یا فایل‌های دلخواه خود را به روش کشیدن و رها کردن به داخل محیط نرم افزار منتقل کنید.
- ۲- متن یا لوگوی موردنظر خود را برای اضافه شدن به فایل ویدئویی انتخاب کنید.
- ۳- فایل نشان گذاری شده نهایی را در فرمت دلخواه ذخیره کرده و به انتشار آن بپردازید.

خانه دیجیتال

دوست دارید فایل‌های چندرسانه‌ای ذخیره شده در رایانه خود را با پلی استیشن ۳، ایکس باکس ۳۶۰ و دیگر دستگاه‌های سازگار با Universal Plug and Play (UpnP) اشتراک گذاشته و خانه خود را دیجیتال کنید؟ نرم افزار Playback این امکان را به شما می‌دهد تا براحتی و بدون نیاز به تنظیمات پیچیده، تمام اطلاعات ذخیره شده در رایانه خود را با دستگاه‌های فوق به اشتراک گذاشته و به استفاده از آنها بپردازید. به این ترتیب می‌توانید براحتی فیلم‌های خود را توسط پلی استیشن ۳ روی صفحه بزرگ تلویزیون با کیفیت بالا مشاهده کنید و حتی نرم افزارهای مختلفی اعم از iTunes, iPhoto, Aperture, Photobooth, Adobe Lightroom و... را نیز با آنها هماهنگ کنید. کنترل سطوح دسترسی دستگاه‌های مختلف به اطلاعات شما، اعمال محدودیت در میزان پهنای باند اختصاص یافته برای انتقال اطلاعات از رایانه به دستگاه‌های مورد نظر برای جلوگیری از کاهش سرعت ارتباطات اینترنتی و... از مهم ترین امکاناتی است که این نرم افزار در اختیار شما قرار می‌دهد. برای دانلود این نرم افزار می‌توانید به یکی از لینک‌های زیر مراجعه کنید:

<http://www.yazsoft.com/files/pb/pb.zip>
<http://danlod.com/jamejam/pb.zip>

هرآنچه نیاز دارید استخراج کنید!

اگر یکی از برنامه‌های سیستم عامل تان با مشکل مواجه شده است و نمی‌خواهید به خاطر یک برنامه، کل سیستم عامل را مجدداً نصب کنید یا اگر می‌خواهید محتوای یک بسته نرم افزاری را قبل از نصب آن روی رایانه خود مشاهده کنید، به شما پیشنهاد می‌کنیم از نرم افزار Pacifist کمک بگیرید. Pacifist به شما این امکان را می‌دهد تا محتوای بسته‌های فایل pkg, tar, tar.gz, tar.bz2 و فایل‌های zip را قبل از استخراج مشاهده و فقط اطلاعاتی را استخراج و نصب کنید که به آنها نیاز دارید. همچنین با استفاده از این نرم افزار، چنانچه قصد داشته باشید فایل فشرده را از اینترنت دانلود کنید و تنها نیازمند یکی از فایل‌های موجود در آن باشید، می‌توانید به جای دانلود فایل فشرده با حجم زیاد، محتوای درون فایل را مشاهده و فقط فایل موردنظر تان را دانلود کنید. تایید فایل‌های نصب شده فعلی روی سیستم عامل و جستجوی فایل‌های از دست رفته یا تغییر یافته نیز از دیگر امکانات این نرم افزار است. نرم افزار فوق با حجمی کمتر از ۱۰ مگابایت از لینک زیر قابل دانلود است:

http://www.charlessoft.com/pacifist_download/Pacifist_3.0.3.dmg

APP Store



ویدئوهای نشان‌دار

یکی از بهترین روش‌ها برای حفاظت از حق مالکیت در فیلم‌های ویدئویی، به کارگیری لوگو و نشان‌های آبیکی روی آنهاست. نرم افزارهای مختلفی برای افزودن واترمارک یا همان نشان آبیکی به فایل‌های تصویری وجود دارد که برخی از آنها بسیار پیچیده و مخصوص کارهای حرفه‌ای تر از جمله میکس و مونتاژ است و برخی دیگر نیز با یک کار بسیار ساده این امکان را در اختیار شما قرار می‌دهد. نرم افزار VideoMark نیز از جمله نرم افزارهایی

اندروید و Jelly Bean



اپل از نقشه‌های موجود در Google برای نمایش مکان‌های مختلف به کاربرانش استفاده می‌کند. این نقشه‌ها شامل فهرستی بالغ بر صد اسم مختلف برای شرکت‌های متفاوت است، پس هر شرکتی را که در هر ناحیه باشد، می‌توانید به آسانی پیدا کنید. در ضمن این نقشه‌ها با استفاده از نرم‌افزار سیری کارهای مورد نظرتان را برایتان انجام می‌دهد، فقط لازم است شما از طریق صدا خواسته‌تان را به موبایل اعلام کنید، نشانی دقیق مکان مورد نظر در برابران قرار خواهد گرفت.

نقشه‌ها قابلیت نمایش شهرهای مختلف را از طریق Flyover دارد، در حقیقت از این طریق شما می‌توانید نمای کلی شهرهای بزرگ را به آسانی تماشا کنید. علاوه بر این در این سیستم جدید شما می‌توانید از طریق ارسال SMS به تماس‌هایتان پاسخ دهید؛ پس چنانچه در جلسه کاری قرار دارید، می‌توانید به تماس مورد نظر پاسخ ندهد، ولی بلافاصله SMS ارسال کنید

با توجه به این موضوع سیستم‌های عامل جدید اندروید با Nexusهای جدید در معرض دید همگان قرار خواهد گرفت. به هر صورت چنانچه این سیستم‌عامل مخصوص موبایل هم مانند تبلت‌ها به روز شود، باعث خوشحالی بیشتر کاربران خواهد شد.

۶. **Voice assistant:** همان‌طور که می‌دانید گوشی‌های اپل S4 دارای برنامه Siri برای انجام کارهای مربوط به صداست و کمپانی مایکروسافت هم برای سیستم‌عامل ویندوز ۸ خود برنامه جدید تشخیص صدا را راه‌اندازی کرده است؛ بنابراین کمپانی گوگل برای برتری یافتن در عرصه رقابت از هر دو رقیبش در تلاش است نرم‌افزار مخصوص صدای ژله را به صورت لمسی طراحی کند. ولی اسم نهایی این برنامه هنوز معلوم نیست و شایعات حاکی است که این برنامه Majel نامگذاری شود.

۷. **به‌روزرسانی کیبورد مجازی:** تغییرات نهایی کیبورد مجازی هنوز به طور کامل مشخص نشده است، ولی احتمال می‌رود که در این برنامه تغییراتی در زمینه عوض کردن زبان حروف ایجاد شود. مثلاً شما تنها از طریق اعلام صوتی به موبایل زبان مورد نظرتان را انتخاب کنید.

ios 6

اپل بتازگی سیستم‌عامل iOS 6 خود را که جدیدترین سیستم‌عامل موبایل این شرکت است، طراحی کرده و به همین منظور در اینجا به بررسی قابلیت‌های جدید این سیستم‌عامل خواهیم پرداخت. اول از همه شما باید بدانید که iOS 6 دارای ۲۰۰ قابلیت جدید در مقایسه با سیستم‌های عامل پیشین است، که در راس تمام این تغییرات قرار Apple's own Map دارد. این قابلیت، برنامه‌ای سه‌بعدی برای نمایش تمام شهرهای دنیاست. در مرحله بعد نرم‌افزار سیری دچار تغییرات زیادی در زمینه نحوه کارکردش شد. برای مثال تغییراتی در زمینه دانستن اطلاعات مربوط به ورزش، فیلم‌ها و رستوران‌ها و همراه داشتن نقشه‌هایی جدیدتر برای نمایش به تمام کاربران.

بنابراین شما می‌توانید از برنامه سیری هرآنچه را می‌خواهید بدانید سوال کنید، مثلاً پرسید بلندترین فوتبالیست کیست؟ یا چه فیلم‌هایی در حال حاضر روی پرده سینما نمایش داده می‌شود؟ یا چه رستورانی غذای مورد علاقه شما را دارد؟ علاوه بر اینها برنامه سیری می‌تواند نرم‌افزارهای دیگر موبایل‌تان را نیز برای شما باز کند تا در صورت علاقه، کارهای مورد نظرتان را انجام دهید.

نرم‌افزار Facebook این سیستم‌عامل تصاویر و نقشه‌های بسیار زیاده‌تری را با خود به همراه خواهد داشت، پس شما می‌توانید به آسانی تصاویر و نقشه‌های مختلفی را که روی دیگر نرم‌افزارها موجود است، در فیس‌بوک به اشتراک بگذارید. علاوه بر این، شما می‌توانید با استفاده از Notification center موبایل‌تان status فیس‌بوک‌تان را تغییر داده و هر آنچه را که می‌خواهید روی صفحه‌تان بنویسید.

الهام اندرایی

«لوبیای ژله‌ای» اندروید چند وقتی است که در حال به‌روزر شدن است، که البته این به‌روزرسانی در نهایت از سوی Google I/O به شکل رسمی اعلام خواهد شد. همانند دیگر سیستم‌های شایعاتی در زمینه تغییرات احتمالی این نسخه از اندروید در همه جا پخش شد، به همین دلیل هم در این نوشته به بررسی تمام اطلاعات اعلام شده درباره این لوبیای ژله‌ای می‌پردازیم:

۱. **تغییر UI طراحی شده برای این سیستم:** Ice Cream Sandwich در حقیقت یکی از جدیدترین مدل‌های اندروید است، چرا که تغییرات بسیاری در این سیستم‌عامل اعمال شده و از لحاظ گرافیک جزو پیشرفته‌ترین سیستم‌های مطرح است. به همین مناسبت کمپانی گوگل برای افزایش قابلیت‌های سیستم‌عامل Jelly Bean به فکر افتاد تا تغییراتی در قسمت UI ایجاد کند که تغییراتی در قسمت نوار جستجو طراحی شده روی صفحه اصلی سیستم یکی از مهم‌ترین این ایده‌هاست.

۲. **استفاده از جستجوگر Chrome:** طی اعلام منابع خبری کمپانی به جای استفاده از نرم‌افزار جستجوگر اندروید که تمام سیستم‌های پیشین به همراه داشتند، این نسخه اندروید از برنامه کروم برای اتصال به اینترنت استفاده می‌کند که این به نوبه خود هم می‌تواند خوب باشد و هم بد (یعنی کاملاً بستگی به دیدگاه شما دارد). چرا که نکته مثبت استفاده از این برنامه سرعت بالای آن برای باز کردن صفحه‌های مختلف است، در حالی که نکته منفی آن ساپورت‌نشدن سایت‌هایی است که از طریق Flash Player طراحی شده‌اند، البته این نرم‌افزار در جستجوگر Stock پشتیبانی می‌شود.

۳. **بدون فلش:** همان‌طور که می‌دانید کمپانی گوگل اعلام کرده است سیستم‌های عامل اندروید بعد از Ice Cream Sandwich از هیچ‌یک از برنامه‌های فلش پشتیبانی نخواهد کرد. به همین دلیل احتمال می‌رود سیستم‌های عامل Jelly Bean اندروید نیز توانایی نمایش برنامه‌های فلش را برای کاربران نخواهد داشت.

۴. **Built in file manager:** بیشتر کاربران سیستم‌های اندروید می‌توانند تمام کارهای مورد نظر را با فایل‌های درون موبایل‌شان انجام دهند، ولی Stock اندروید دارای برنامه جداگانه مدیریت فایل یا همان File Manager نیست. تنها راه‌حل برای داشتن این برنامه دانلود آن از طریق Google Play است؛ زیرا کمپانی سازنده اندرویدها از قبل این نرم‌افزار را برای سیستم‌های نصب نکرده بود. با وجود این Jelly Bean برخلاف دیگر سیستم‌ها نرم‌افزار File Manager را به صورت کامل و بدون هیچ کاستی به همراه دارد.

۵. **Tablet Centric:** طبق آمار اعلام شده از سوی کمپانی سازنده سیستم‌عامل لوبیای ژله‌ای اندروید - که مخصوص تبلت‌ها طراحی شده - تغییرات بسیاری را همراه خواهد داشت، بنابراین گوگل اولین تبلت نکسوسی را در I/O به نمایش خواهد گذاشت و



www.esam.ir

[نسل جدید تجارت]

ایسام

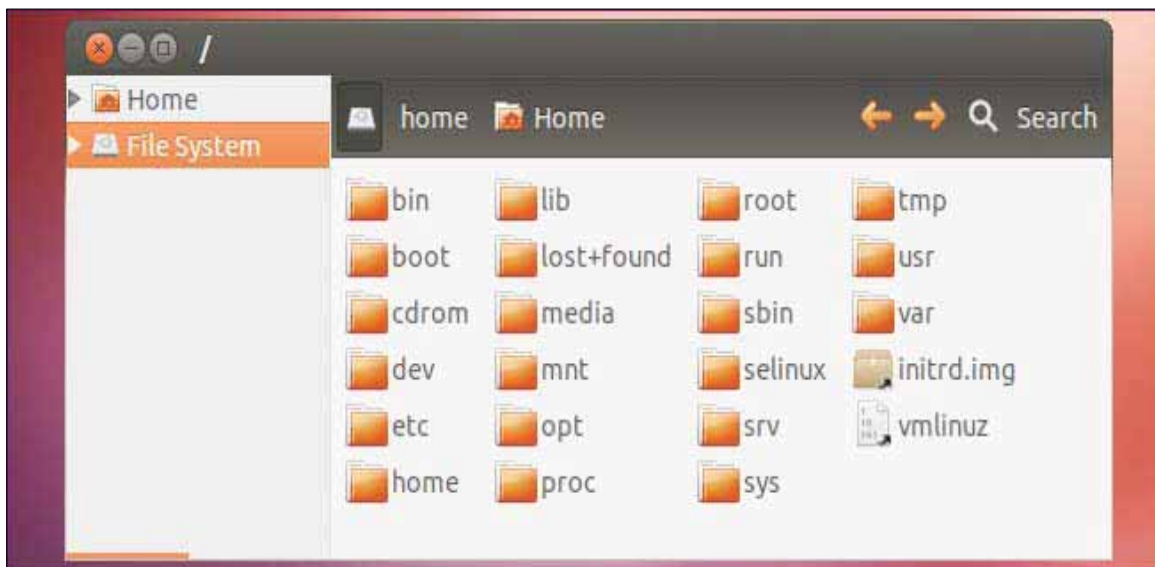
esam.ir

**۴ دقیقه یک ماشین،
۲ دقیقه یک لپ‌تاپ
و هر دقیقه، یک موبایل
در ebY به فروش می‌رسد.**

ایسام الگویی نوین و برگرفته از برترین سایت خرید، فروش و مزایده دنیا (ebY) می‌باشد.

خرید و فروش آنلاین کالاهای نو و دست دوم ۲۸۱۰۲

ساختار دایرکتوری لینوکس



محمدرضا قربانی

اگر کاربر ویندوز باشید و برای نخستین بار به دنیای لینوکس قدم بگذارید، قطعاً ساختار دایرکتوری‌های لینوکس به‌نظرتان عجیب خواهد رسید. در لینوکس، دیگر از درایو C و کلا درایوهای هارددیسک خبری نیست و علامت/ جایگزین آنها شده است و دایرکتوری‌های موجود در این فولدر، همگی حروفی رمزآلود و سه یا چهار حرفی دارند.

استاندارد ساختار سیستم فایل سلسله‌مراتبی لینوکس، (FHS) در سیستم‌های عامل لینوکسی و یونیکسی ساختار سیستم‌فایل را مشخص می‌کند. این سیستم فایل‌ها شامل دایرکتوری‌هایی است که به‌طور پیش‌فرض فعال نیست.

دایرکتوری root (/)

همه چیز در سیستم لینوکس تحت دایرکتوری/ قرار دارد. نام این دایرکتوری **root** یا ریشه است. دایرکتوری روت شبیه به C: در ویندوز است، اما به یاد داشته باشید که دقیقاً این گونه نیست و فقط مثالی است برای درک راحت‌تر این موضوع. در ویندوز پارتیشن‌های دیگر در درایوهای بعدی به‌نام‌های مثلاً D: و... قرار دارد، اما این درایوها در لینوکس درون همان مسیر روت قرار می‌گیرند.

/bin - دایرکتوری الزامی برای کاربر

دایرکتوری **/bin** شامل برنامه‌های (باینری‌ها) مخصوص کاربر است که هنگام اجرای سیستم در حالت تک‌کاربر باید فعال و حاضر باشد. نرم‌افزارهایی چون فایرفاکس در **/usr/bin** نصب می‌شود، در حالی که برنامه‌های مهم سیستمی همچون **Bash** و امثال آن در دایرکتوری **/bin** قرار می‌گیرند. دایرکتوری **/usr** را معمولاً در پارتیشن دیگری قرار می‌دهند، فایل‌های موجود در **/bin** برای سیستم مهم است؛ چرا که این دایرکتوری برای کارکرد صحیح سیستم نقش اساسی بازی می‌کند. دایرکتوری **/sbin** نیز عملکرد مشابهی دارد و باینری‌های مدیریتی سیستم در آن قرار می‌گیرند.

/boot - دایرکتوری فایل‌های بوت استاتیک

دایرکتوری **/boot** شامل فایل‌هایی است که برای بوت سیستم الزامی است. برای مثال فایل‌های **GRUB** در این دایرکتوری قرار می‌گیرند. همچنین هسته لینوکس در این دایرکتوری قرار دارد. فایل‌های پیکربندی و تنظیمات بوت‌لودر در این دایرکتوری نیست و در **/etc** قرار دارد.

/cdrom - مانت پوینت تاریخی سی‌دی‌ها

دایرکتوری **/cdrom** دیگر بخشی از استاندارد **FHS** نیست، اما هنوز در اوبونتو و دیگر سیستم‌های عامل استفاده می‌شود. این دایرکتوری محلی موقت برای دسترسی به سی‌دی‌رام است. هر چند محل استاندارد آن، دایرکتوری دیگری با نام **/media** است.

/dev - فایل‌های دستگاه‌ها

لینوکس با دستگاه‌ها نیز همانند فایل‌ها برخورد می‌کند و دایرکتوری **/dev** شامل تعدادی از فایل‌های مخصوص می‌شود که همگی نماینده

دستگاه خود هستند. البته اینها فایل‌های حقیقی نیست و تنها به شکل فایل نشان داده می‌شود.

مثلاً **/dev/sda** نمایانگر نخستین درایو ساتا در سیستم است. اگر بخواهیم این درایو را پارتیشن‌بندی کنیم، باید به کمک یک ویرایشگر مسیر **/dev/sda** را پارتیشن‌بندی کنیم.

این دایرکتوری همچنین شامل شبه‌دستگاه‌ها نیز می‌شود. شبه‌دستگاه‌ها مجازی هستند و در حقیقت به سخت‌افزاری نگاشت نشده‌اند. برای مثال **/dev/random** عددی رندوم تولید می‌کند. **/dev/null** دستگاه مخصوصی است که هیچ خروجی تولید نمی‌کند و به‌طور خودکار تمام ورودی‌ها را نادیده می‌گیرد. در واقع وقتی خروجی یک دستور را به دستگاه **/dev/null** می‌فرستید، در حقیقت آن را نادیده می‌گیرید.

/etc - فایل‌های تنظیمات

این دایرکتوری شامل فایل‌های پیکربندی است و می‌تواند توسط ویرایشگرهای متن و واژه‌پردازهای سیستم ویرایش شود. باید توجه داشت که دایرکتوری **/etc** شامل فایل‌های تنظیمات تمام سیستم است. فایل‌های تنظیماتی که به هر کاربر مربوط می‌شود و مخصوص خود کاربر است در دایرکتوری **home** هر کاربر وجود دارد.

/home - دایرکتوری کاربران

این دایرکتوری برای هر کاربر ساخته می‌شود. برای مثال اگر نام کاربری شما **ali** باشد، مسیری به‌نام **/home/ali** تولید می‌شود. این فولدر شامل داده‌های هر کاربر و تنظیمات مرتبط با شناسه او خواهد بود. همچنین کاربران ابتدای امر تنها می‌توانند درون دایرکتوری **home** خود فایل ایجاد کرده و دسترسی نوشتن داشته باشند. برای ویرایش دیگر بخش‌های سیستم، کاربران عادی باید از ادمین سیستم اجازه بگیرند.

/lib - دایرکتوری کتابخانه‌های مشترک

دایرکتوری **/lib** شامل کتابخانه‌هایی است که باینری‌های اساسی سیستم که در **/bin** و **/sbin** اجرا می‌شود به آن نیاز دارد. این کتابخانه‌ها همچنین توسط باینری‌های موجود در **/usr/bin** نیز استفاده می‌شود.

/lost+found - دایرکتوری فایل‌های ریکاوری شده

هر سیستم فایل لینوکس یک دایرکتوری **lost+found** دارد. اگر سیستم فایل به‌هر دلیلی خراب شود، در بوت بعدی سیستم فایل از اول چک می‌شود. فایل‌های خراب‌شده و یافته شده در این عملیات در این دایرکتوری قرار می‌گیرد تا بتوان بیشتر فایل‌ها را ریکاوری کرد.

/media - دستگاه‌های جانبی

دایرکتوری **/media** شامل زیرشاخه‌هایی است که در آن دستگاه‌های وصل شده به سیستم نشان داده می‌شود. منظور از این دستگاه‌ها، دستگاه‌های حافظه است. از این رو هاردهای اکسترنال، فلش درایوها، ام‌پی‌تری پلیرها و... در این شاخه قرار می‌گیرند. همچنین در سیستم فایل استاندارد **FHS**، سی‌دی رام نیز در این فولدر قرار دارد.

/mnt - نقاط اتصال موقت

از قدیم عرف بود که مدیرهای سیستم از دایرکتوری **mnt** (که مخفف عبارت **mount**) است، برای مانت کردن درایوهایی با سیستم فایل غیر از لینوکس استفاده کنند. مثلاً اگر پارتیشن ویندوزی را مانت می‌کردند، آن را به **/mnt/windows** وصل می‌کردند. هر چند می‌توان هر فایل سیستمی را در هر نقطه از سیستم قرار داد.

/opt - پکیج‌های اختیاری

دایرکتوری **/opt** (مخفف **Optional**) شامل زیردایرکتوری‌هایی می‌شود که پکیج‌های اختیاری نرم‌افزاری در آن قرار می‌گیرد. این دایرکتوری معمولاً توسط نرم‌افزارهای تجاری که از ساختار استاندارد لینوکسی پیروی نمی‌کنند در این دایرکتوری قرار می‌گیرند.

/proc - فایل‌های کرنل و پروسس‌ها

دایرکتوری **/proc** همانند دایرکتوری **/dev** است و شامل فایل‌های استاندارد نیست. این فایل‌های مخصوص اطلاعات سیستم و پروسس‌ها را نشان می‌دهد.

/root - دایرکتوری مخصوص شناسه root

دایرکتوری **/root** در واقع دایرکتوری **/home** است، اما برای شناسه **root**. این دایرکتوری مستقیماً از ریشه گرفته است و در پارتیشن اصلی سیستم قرار می‌گیرد، در حالی که می‌توان دایرکتوری **/home** را به پارتیشن‌ها و دیسک‌های دیگر نسبت داد.

/run - دایرکتوری وضعیت نرم‌افزارها

دایرکتوری **/run** نسبتاً جدید است و جای استاندارد را به نرم‌افزارها می‌دهد که فایل‌های موقت هنگام اجرا از جمله سوکت‌ها و شناسه پروسس‌ها را در آنجا قرار دهد. این فایل‌ها در **/tmp** قرار نمی‌گیرند؛ چرا که **/tmp** می‌تواند پاک شود.

/sbin - باینری‌های مدیریتی سیستم

دایرکتوری **/sbin** مشابه دایرکتوری **/bin** است. این دایرکتوری شامل باینری‌های اساسی سیستم است که توسط شناسه **root** و برای مقاصد مدیریتی می‌تواند اجرا شود.

/selinux - سیستم فایل مجازی SELinux

اگر توزیع شما از **SELinux** برای امنیت سیستم استفاده می‌کند (فدورا و ردهت دو مثال است که از **selinux** استفاده می‌کند). این دایرکتوری در آنها وجود دارد و شامل فایل‌هایی است که توسط **SELinux** استفاده می‌شود. این دایرکتوری مشابه **/proc** است. اوبونتو از **SELinux** استفاده نمی‌کند و حضور این فولدر در اوبونتو باگ است.

/srv - داده‌های سرویس

این دایرکتوری داده‌هایی را در بر می‌گیرد که سرویس‌ها در اختیار سیستم قرار می‌دهند. اگر از **Apache HTTP Server** برای میزبانی یک وب‌سایت استفاده کنید، فایل‌های وب‌سایت خود را در این فولدر قرار خواهید داد.

/tmp - فایل‌های موقت

نرم‌افزارها فایل‌های موقت را در این دایرکتوری ذخیره می‌کنند. این فایل‌ها وقتی سیستم ریست می‌شود، حذف شده و می‌تواند توسط نرم‌افزارهایی مثل **tmpwatch** نیز حذف شود. بنابراین این محل برای ذخیره‌سازی فایل‌ها مناسب نیست.

/usr - باینری‌های کاربر

در این دایرکتوری نرم‌افزارها و فایل‌های مورد استفاده کاربران، قرار می‌گیرد. برای مثال نرم‌افزارهای غیراساسی همچون فایرفاکس در این دایرکتوری قرار گرفته و در **/bin** ذخیره نمی‌شود. کتابخانه‌های مورد نیاز این نرم‌افزارها نیز در دایرکتوری **/usr/lib** قرار می‌گیرد. دایرکتوری **/usr** همچنین دایرکتوری‌های دیگری درون خود دارد که به همین منظور به کار می‌رود؛ همانند **/usr/share**.

دایرکتوری **/usr/local** شامل نرم‌افزارهای کامپایل شده لوکال است که به‌طور پیش‌فرض در این دایرکتوری می‌رود. این دایرکتوری باعث می‌شود نرم‌افزارهای کامپایل شده درون سیستم پخش نشود.

/var - دایرکتوری فایل‌های داده‌ای متغیر

دایرکتوری **/var** دایرکتوری قابل نوشتنی است که در مقابل با **/usr** قرار می‌گیرد. دایرکتوری **/usr** در شرایط عادی فقط خواندنی است. فایل‌های گزارش (**log**) و چیزهای دیگر که به‌صورت عادی در **/usr** قرار می‌گیرد، به دایرکتوری **/var** می‌رود. برای مثال فایل‌های گزارش را می‌توان در دایرکتوری **/var/log** مشاهده کرد.



Compatibility View

A problem displaying [REDACTED] caused Internet Explorer to refresh the webpage using Compatibility View.

سطح: متوسط

قسمت دوم

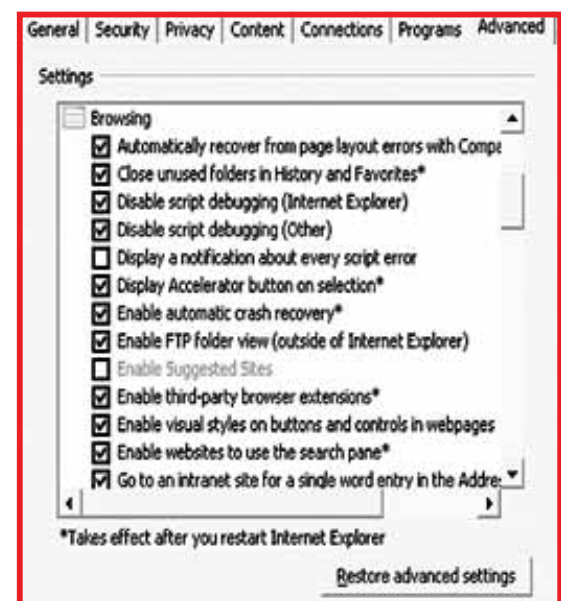
تنظیمات پیشرفته IE9 را با احتیاط تغییر دهید!

محمدسعید نمازی

در شماره قبل مبحث تنظیمات پیشرفته IE9 را آغاز و گزینه‌های گروه Accessibility از برگه Advanced در پنجره Internet Options را بررسی کردیم. در این شماره نیز گزینه‌های گروه Browsing را مورد بررسی قرار می‌دهیم.

اولین گزینه در گروه Browsing مربوط به زمانی است که صفحات وب به صورت خودکار در مد Compatibility باز می‌شود. این مورد می‌تواند دلایل متفاوتی داشته باشد؛ از جمله این که کاربر، سایت مذکور را در فهرست وبسایت‌هایی که باید همیشه در این مد باز شود، قرار داده باشد، وبسایت موردنظر توسط مایکروسافت در فهرست سایت‌هایی قرار گرفته باشد که بهتر است در این مد باز شود - که البته این فهرست به صورت مداوم به روزرسانی می‌شود - وبسایت مذکور با مشکلی برای باز شدن روبه‌رو باشد که در این صورت مرورگر به‌طور خودکار آن را در مد Compatibility باز می‌کند و در نهایت وبسایت حاوی کدی از سوی طراحش باشد که آن را ملزم به باز شدن در این مد کند.

در تمامی این موارد ممکن است حین باز شدن وبسایت، با یک پیغام خطا (شبهه آنچه در تصویر مشاهده می‌کنید) روبه‌رو شوید. در این صورت بهتر است از گروه Browsing، گزینه اول یعنی Automatically recover from page layout errors... را از حالت انتخاب خارج کنید.



گزینه بعدی Close unused folders... ممکن است برایتان پیش آمده باشد که در میان فولدرهای موجود در قسمت Favorites یا تاریخچه IE به دنبال یک مورد خاص باشید. در این صورت اگر فولدری را باز کنید و سراغ فولدر بعدی بروید، مورد اول در حالت Expand (گسترش‌یافته) باقی خواهد ماند. اگر می‌خواهید در این

گونه موارد با کلیک روی فولدر جدید، فولدر قبلی به صورت خودکار بسته شود، باید این گزینه را در حالت انتخاب قرار دهید.

یادآور می‌شود برای مشاهده تاثیر گزینه‌های ستاره‌دار، باید IE را ببندید و مجدداً باز کنید.

اگر از جمله کاربران نرم‌افزارهایی همچون Visual Studio هستید و بتازگی به جمع طراحان صفحات وب ملحق شده‌اید، بهتر است بدانید که برای Debug کردن کدهایی که روی IE اجرا می‌شود، ابتدا باید گزینه‌های مربوط در برگه Advanced را فعال کنید. برای این منظور باید Disable script debugging را که در حالت پیش‌فرض فعال است، از انتخاب خارج کنید.

گزینه دیگری که برای Debug (اشکال‌زدایی) اسکریپت‌های موجود در صفحات وب، در IE در اختیار دارید، Display a notification... است. اگر این گزینه در حالت انتخاب باشد و هنگام اجرا شدن یک اسکریپت در صفحه وب دچار مشکل شوید، جزئیات آن را برای عیب‌یابی مشاهده خواهید کرد.

در شماره‌های گذشته درباره نقش Acceleratorها در IE و چگونگی استفاده از آنها صحبت کردیم. حتماً می‌دانید که با انتخاب یک کلمه یا متن در صفحات وب، آیکون Accelerator نمایان می‌شود. اگر می‌خواهید هنگام انتخاب، این آیکون را نبینید، باید گزینه Display accelerator button... را از حالت انتخاب خارج کنید. هنگامی که یک صفحه وب را باز می‌کنید، اینترنت‌اکسپلورر اطلاعات مربوط به Session برقرار شده را روی هارددیسک ذخیره می‌کند. این اطلاعات شامل مواردی همچون نشانی صفحه وب (URL) برای هر تب، تاریخچه Back/Forward برای هر تب، چیدمان و ترتیب قرارگیری تب‌ها در کنار هم و در نهایت مواردی است که در فرم‌های اینترنتی وارد کرده‌اید.

اگر به هر دلیل IE شما به صورت ناخواسته بسته شود، پس از باز شدن مجدد IE به شما پیشنهاد می‌شود تب‌های گذشته را مجدداً باز کنید که در صورت تایید، تمامی آنها با ترتیب قبل باز خواهند شد.

این قابلیت به صورت پیش‌فرض در IE9 فعال است. اما اگر می‌خواهید آن را غیرفعال کنید، باید گزینه Enable automatic crash recovery را از حالت انتخاب خارج کنید.

در نظر داشته باشید غیرفعال کردن این گزینه، جلوی ذخیره اطلاعات مربوط به تب‌های IE روی هارددیسک‌تان را نخواهد گرفت و فقط مانع Recovery تب‌ها خواهد شد. البته هیچ کدام از اطلاعات ذخیره‌شده ه جایی ارسال نمی‌شود.

ممکن است هنگامی که از طریق Windows Explorer به یک سرور FTP متصل می‌شوید، تمامی فولدرها را به صورت یک لینک متنی مشاهده کنید که البته گزینه پیش‌فرض چیزی غیر از این است. اگر با این مورد مواجه شدید، می‌توانید با فعال کردن گزینه Enable folder view وضعیت را به حالت عادی بازگردانید.

در شماره‌های گذشته درباره Suggested site و چگونگی عملکرد و استفاده از آن در IE9 صحبت کردیم. Suggested site یک سرویس آنلاین است که در IE9 مورد استفاده قرار گرفته و از طریق آن و با توجه

به نوع وبسایت‌هایی که اغلب مشاهده می‌کنید، به شما وبسایت‌هایی پیشنهاد می‌شود که ممکن است به کارتان آید.

نحوه عملکرد این سیستم به این صورت است که تمامی تاریخچه (History) و بگردی شما برای مایکروسافت ارسال و در آنجا با فهرست وبسایت‌های مرتبط مقایسه شده و در نهایت وبسایت‌های جدید به شما پیشنهاد می‌شود. از همین رو ممکن است برای جلوگیری از ارسال این اطلاعات، بخواهید این سرویس را غیرفعال کنید. برای این کار باید گزینه Enable suggested sites را از انتخاب خارج کنید.

توجه داشته باشید که این سرویس در IE9 به صورت پیش‌فرض غیرفعال است.

در برخی موارد ممکن است افزونه‌های موسوم به Third-Party، مرورگر شما را دچار مشکل کند یا به هر دلیل بخواهید موقت تمامی آنها را غیرفعال کنید. در این صورت می‌توانید گزینه Enable third-party browser extensions را از حالت انتخاب خارج کنید.

فعال بودن گزینه Enable visual style... نیز باعث می‌شود نوع نمایش و نحوه کنترل دکمه‌ها در صفحات وب بهبود پیدا کند.

ممکن است احساس کنید برخی انیمیشن‌های به کار رفته در یک صفحه وب بدرستی نمایش داده نمی‌شود. این اتفاق بخصوص هنگامی که در محیط‌های اداری از ترمینال سرویس استفاده می‌کنید، ممکن است کاربران را دچار مشکل کند. در این موارد باید مطمئن شوید که گزینه Force offscreen compositing... در حالت انتخاب قرار دارد.

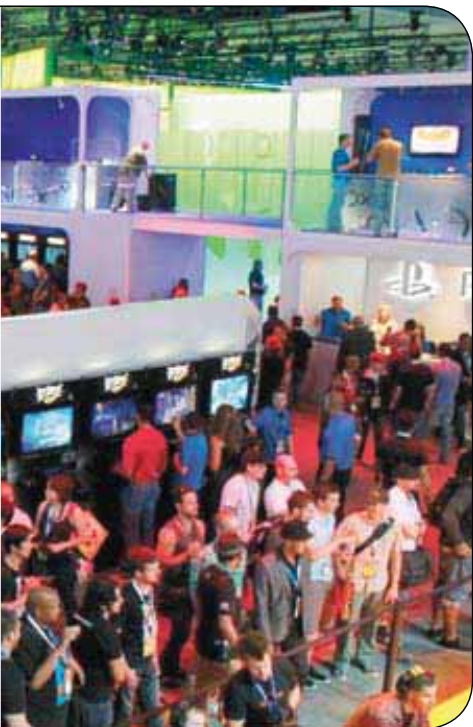
اگر در شبکه داخلی خود یک وبسایت دارید که از طریق ورژن‌های گذشته IE و با تایپ یک کلمه از نام آن می‌توانستید به آن دسترسی پیدا کنید، ممکن است در IE9 برای این کار دچار مشکل شوید؛ چرا که در IE9 نوار نشانی و نوار جستجو یکجا هستند و با تایپ یک کلمه یا عبارت، به صورت پیش‌فرض موتور جستجو در میان انبوه صفحات وب به دنبال آن خواهد گشت. برای رفع این مشکل در IE9 می‌توانید گزینه Go to an intranet site for a single word را در حالت انتخاب قرار دهید.

همان طور که می‌دانید، وقتی از طریق IE9 دانلود می‌کنید، پس از پایان یافتن آن پیغامی به شما نمایش داده می‌شود. برای غیرفعال کردن آن، کافی است گزینه Notify when download complete را از حالت انتخاب خارج کنید.

در آینده در مورد بقیه تنظیمات Advanced اینترنت‌اکسپلورر ۹ صحبت خواهیم کرد.

منابع:

superuser.com
thewindowsclub.com
msdn.microsoft.com
ehow.com
windows.microsoft.com
pcreview.co.uk
support.microsoft.com



بخش اول

برترین بازی‌های نمایشگاه E3

یک نمایش دیدنی برای بازیخورها

سیاوش شهبازی

آنها را شخصی‌سازی کنند؛ از نوع لباس و رنگ پوست گرفته تا قدرت‌ها و توانایی‌ها. هر کاراکتر می‌تواند تعهد خود را به یکی از چهار خدای یونانی (زئوس، پوسایدون، هیدیس و اریس) اعلام کرده و از موهبت‌های آن خدا بهره‌برد. یک سیستم ارتقای مرتبه هم در بازی وجود دارد. تا اینجا وجود هفت نقشه اعلام شده است. البته طرفداران قدیمی این سری نگران نباشند؛ زیرا استودیو سانتا مونیکا قول داده کنار بخش چندنفره عالی، یک داستان تک‌نفره جذاب هم با حضور کریتوس در بازی وجود دارد. بازی *Gears of War: Judgment*، داستان روز اضطراب و وقایع پس از آن را روایت می‌کند. قهرمانان داستان، گروه Kilo هستند که رهبری آنها را برد و کول، دو شخصیت محبوب سری بازی‌ها به عهده دارند. قرار است در این قسمت چند مد تازه مولتی‌پلیر هم معرفی شود. داستان *Halo 4* حدود پنج سال پس از قسمت سوم رخ می‌دهد. مستر چیف بازمی‌گردد تا دنیا را از دست یک شیطان باستانی نجات دهد. این قسمت یک حالت مولتی‌تازه به اسم *Halo Infinity Multiplayer* را معرفی می‌کند. قرار است سری بازی *Forza* با عنوان تازه *Horizon* به میدان بازگردد تا وفاداری به حقیقت زبانزد این سری را با یک اتمسفر جذاب، موسیقی‌های فراوان و مناظر زیبا و دیدنی ترکیب کند. بازی *Assassin's Creed 3* در نمایش امسال

تصمیم گرفتیم متن این هفته را به بازی‌های مهم مطرح شده در نمایشگاه E3 اختصاص بدهیم. البته به دلیل محدودیت فضا، به بیان کردن مهم‌ترین نکات اکتفا می‌کنیم. بازی فوق‌العاده *Last of Us* قرار است یک گیم‌پلی نو و بدیع را به بازیکنان ارائه کند. طبق آن چیزی که از نمایش‌های بازی برمی‌آید، تعاملات و رفته‌های جوئل (کاراکتر اصلی) و الی (شخصیت دوم) چند حالت و تابع مختلف دارد. همچنین اگر چند بار بازی را انجام داده و به نقطه خاصی برسید، هر بار احتمال دارد با یک مانع تازه روبه‌رو شوید! بازی‌ها نیز همگی با تکنیک موشن کپچر ضبط شده است. کارگردانی سینمایی صحنه‌ها عالی است و می‌توان گفت این بازی یک سر و گردن از کل سری آنچارتد بالاتر ظاهر خواهد شد. *PS3* بازها خود را آماده کنند که این الماس خوش‌تراش به زیبایی در مجموعه بازی‌هایشان خواهد درخشید! بازی *God of War: Ascension* که مارس سال بعد عرضه خواهد شد، تجربه بازی چند نفره را برای اولین بار به این سری خواهد آورد. قرار است مدهای متفاوتی را در این بخش شاهد باشیم که یکی از آنها نبرد دو گروه چهار نفره با همدیگر است! کریتوس در بخش چندنفره هیچ کاری ندارد و در عوض بازیکنان کاراکترهای بی‌نام و نشانی را کنترل خواهند کرد که هرگونه صلاح بداند می‌توانند

خبر داغ



سازنده بازی *Witcher* اعلام کرد برای بازی تازه سایبرپانک خود برنامه‌های جالبی دارد. مدیر کمپانی، آقای لوینسکی با صدقاتی ستودنی به حفره‌های داستانی بازی خود اشاره کرده و گفته است: «ما در *Witcher* اول، بازیکن‌ها را به یکباره وسط داستان قرار می‌دادیم و توقع داشتیم از همه چیز خبر داشته باشند! اما بسیاری از بازیکنان به ما گفتند اینجا و آنجای داستان را نفهمیده و ارتباط میان بسیاری از کاراکترها را درک نکرده‌اند. در بازی‌های آینده می‌خواهیم بازیکنان به منابع بیشتری دسترسی داشته باشند. باید داستان و کاراکترهای آن را بهتر معرفی کنیم.» سازندگان نوید یک داستان خیلی قوی را داده‌اند که بازیکنان تازه‌وارد هم بتوانند بخوبی با آن ارتباط برقرار کنند.



طبق اعلام سایت *Deadline*، یوبی‌سافت برای اقتباس سینمایی از سری *Splinter Cell* با برادران وارنر و *Paramount Pictures* وارد مذاکره شده است. این در حالی است که پیش از این قرار بود اقتباس‌هایی از *Uncharted*، *Gears of War* و *BioShock* صورت بگیرد که همگی تا اطلاع ثانوی رنگ تولید را به خود نخواهند دید!

عرضه بازی *Ryse* که توسط کمپانی محبوب کرایتیک و برای کینکت در حال ساخت بود باز هم به تعویق افتاد. آقای فیل اسپنسر، مدیر اجرایی استودیوهای مایکروسافت در مصاحبه‌ای با «*The Verge*» هرگونه شایعه مبنی بر کنسل شدن بازی را رد کرد و گفت حدود یک سال بعد شاهد عرضه آن خواهیم بود. این در حالی است که با شایعاتی که درباره کنسول بعدی مایکروسافت صورت گرفته، همچنین اعلام این که بازی هم‌اکنون کاملاً قابل اجراست، بشدت به این تفکر دامن زده شده که بازی *Ryse* از کنسول فعلی به کنسول بعدی انتقال خواهد یافت.



گمشده‌ای شناور در جهانی پهناور

تاکنون کنترل جاذبه تا این حد عالی نبوده است!

در بازی می‌توانید با استفاده همزمان از دو دکمه، با دقت بسیار زیاد در محل دقیق نقطه مورد نظر فرود بیایید.

حق انتخاب گسترده در حرکات بخوبی حس رهایی و آزادی را منتقل می‌کند. طراحی مراحل به گونه‌ای است که شما را به اکتشاف در محیط دعوت می‌کند. در این بین جواهراتی را می‌بینید که در جهان بازی پراکنده شده است. برای ارتقای توانایی‌های خود به این جواهرات احتیاج دارید.

همچنین جستجو و پیدا کردن این جواهرات می‌تواند تمرین خوبی باشد تا کنترل بازی دستتان بیاید. در ادامه هر مرحله ممکن است به آزمون‌های چالش انگیز و بعضاً دشواری نیز برخورد کنید.

مراحل چالشی برای به دست آوردن مدال طلا در بازی تعبیه شده است و ارزش داستانی ندارند. این مراحل بعد از تعمیر بخش‌های آسیب‌دیده شهر با استفاده از جواهرات به دست آمده قابل دسترسی خواهد بود، که جذابیت‌های خاصی دارد. از میان آنها می‌توان به چالش‌های مبارزاتی اشاره کرد که

است و قهرمان ما راه درازی برای ماجراجویی در این جهان زیبا و پر پتانسیل دارد. البته او تنها نیست و یک گربه سیاه نیز همواره به دنبال او می‌آید. در همین سکانس‌های اکشن ابتدای بازی است که بازی‌کننده با توانایی‌های وابسته به گرانث کاراکتر آشنا می‌شود.

ایده کنترل گرانث شاید چندان اصیل نباشد، اما حیلۀ زیرکانه این بازی آنجاست که به شما اجازه می‌دهد جهت گرانث را نیز تغییر دهید!

با نگه داشتن دکمه R کاراکتر بین زمین و آسمان معلق می‌ماند و فرصت دارید با چرخش دوربین، جهتی را که مایل به تغییر گرانث در آن هستید، انتخاب کنید سپس با زدن مجدد همان دکمه به آن سمت بروید.

شاید ابتدا عادت کردن به کنترل بازی، کمی اعصاب خردکن باشد، اما به محض این که به تبحر لازم در آن برسید واقعاً برایتان هیجان‌انگیز و سرگرم‌کننده خواهد شد. دکمه L نیز جاذبه را به حالت معمولی برمی‌گرداند و کمی بعد با پیشروی

عنوان بازی: Gravity Rush

پلتفرم: PS VITA

تهیه‌کننده: SCEE

سازنده: Japan Studio

سبک: اکشن ماجراجویی

امتیاز: ۸

مجید رحمانی

جهان ما خیلی عجیب است. روایت داستان‌هایی که تا چند سال پیش از محبوبیت برخوردار بود حالا به یکی از کلیشه‌ای‌ترین و ناشایست‌ترین روش‌های روایت داستان بدل شده است. این که کاراکتر ناگهان بیدار شود یا طی اتفاقاتی خود را در جهانی جدید بیابد برای خیلی از ما آشناست و حتی فیلم‌ها و بازی‌های بزرگی از آن استفاده کرده‌اند.

اگر دقت کرده باشید نکته مشترک همه آنها هم این موضوع مسخره است که قهرمان هیچی یادش نمی‌آید. از این منظر «یورش گرانث» عمل پسندیده‌ای انجام نداده است. بازی زمانی آغاز می‌شود که قهرمان قصه، Kat بعد از یک وقفه طولانی چشم باز می‌کند و خود را در یک جهان عجیب و شناور می‌یابد، در حالی که هیچ چیزی از گذشته به خاطر ندارد.

توفان‌های گرانثی تمام آن دنیا را از هم پاشیده

بازی هفته

همان طور که هفته پیش هم اشاره شد تابستان چندان از لحاظ بازی مطلوب نیست این وضع هر لحظه بدتر هم می‌شود. به طور کلی توصیه ما به شما تجربه عناوینی است که در طول سال بنا به هر دلیلی از دست داده‌اید. از این حرف‌ها که بگذریم این هفته طرفداران سبک ورزشی می‌توانند بازی NCAA Football ۱۳ را تجربه کنند. این بازی اصطلاحاً همان فوتبال آمریکایی است که در خیلی از نقاط جهان طرفداران بی‌شماری دارد. سازنده بازی EA است و طبق معمول با تیم‌ها و بازیکنانی لایسنس شده طرف هستیم. این بازی از لحاظ گرافیک در حد بسیار خوبی قرار دارد و اگر از قوانین این رشته ورزشی سر در می‌آورید و به آن علاقه دارید تجربه آن روی PS۳ یا X۳۶۰ را از دست ندهید.



خب حالا سید (Sid) را چه کسانی دوست دارند؟ آن سنجاب بانک و دوست داشتنی با فندقش را چطور؟ بله درست حدس زده‌اید! این هفته بازی جدیدی بر اساس عصر یخبندان عرضه خواهد شد تا محبوبیت آن را بیش از پیش افزایش دهد. در این بازی ماجراهای تازه و جالبی انتظار قهرمانان دوست داشتنی ما را می‌کشند و هدیه‌ای مناسب برای طرفداران، قبل از تماشای انیمیشن جدید این مجموعه است. نسخه جدید عصر یخبندان را تقریباً می‌شود روی تمام کنسول‌ها تجربه کرد؛ پس از این بابت نگران نباشید. البته همان‌طور که انتظار دارید این دست بازی‌ها مخاطبان خاص خودشان را دارند و طبیعتاً لذتشان برای حرفه‌ای‌ترها گذرا و موقت است.

اما شاید مانند هفته پیش اوضاع PC بازی‌ها از همه بهتر باشد؛ چراکه آنها می‌توانند جدیدترین بسته الحاقی بازی Sims 3 به نام Diesel Stuff Pack را تجربه کنند. همان‌طور که از اسم آن نیز مشخص است، در این بسته الحاقی مجموعه‌ای از محصولات دیزل به بخش‌ها اضافه خواهد شد. بتازگی دو بسته الحاقی برای بازی عرضه شده و حالا روح تازه‌ای به مجموعه Sims 3 دمیده خواهد شد. بازی Sims در سبک شبیه‌سازی زندگی است و تقریباً پایان ندارد و بسته به وقت و علاقه، می‌توانید مدت‌ها با این سری بازی‌ها مشغول باشید.



نفوذ کرده و کنترل ربات‌ها را به دست می‌گیرد. البته Treyarch که پیشرفت خود را طی دهه گذشته به رخ کشیده، توانسته بخوبی تعادل لازم را برقرار کند تا بازی از یک شوتر مدرن با تمی حقیقی فاصله نگیرد و به یک بازی علمی-تخیلی تبدیل نشود. نسخه بعدی Need for Speed، نام خود را از بازی سال ۲۰۰۵ به عاریه گرفته است. Most Wanted به امسال به بازار می‌آید و یک دنیای باز را به بازیکن ارائه می‌کند که در آن باید با انجام مسابقات و حرکات دیوانه‌وار، امتیاز تحت تعقیب بودن جمع کنید و خود را به بالای زنجیره رانندگان خلافکار برسانید! در بازی Far Cry 3، نقش جیسون برادی را به عهده می‌گیرید و باید در جزیره‌ای که خوب و بد معنا ندارد و هر کاری برای زنده ماندن حیاتی به حساب می‌آید، موقعیت خود را تثبیت کنید. آن طور که از نمایش‌ها برمی‌آید این بازی دیوانگان خوشونت را به مرز جنون خواهد رساند! ماجرای بازی‌های Elder Scrolls به مثابه سرمایه‌داری می‌ماند که تمام مراتع ارضی یک کشور را خریده و به یکباره حکومت خود را در آنجا اعلام می‌کند! پس از چند بازی موفق از این سری که گیرهای زیادی را از خواب و خوراک انداخته، قرار است Elder Scrolls Online به عنوان یکی از غول‌های MMO عرضه‌اند کند. نسخه بعدی بازی مدال افتخار با نام Warfighter منتشر خواهد شد.

برخلاف نسخه قبلی که در افغانستان رخ می‌داد، این قسمت در چند منطقه روایت می‌شود و ظاهراً بنای آن بر اساس اتفاقات واقعی است. Project P-100 بازی Platinum-Games را رسماً رو کرد که کلکسیونی از ابرقهرمان‌ها را در خود جا داده است. این قهرمانان برای رسیدن به هدف خود، یعنی پاک‌سازی زمین از شر موجودات بیگانه، باید با یکدیگر همکاری تنگاتنگی داشته باشند. از تبدیل شدن به یک مشت عظیم گرفته تا یک پل بزرگ! این بازی برای Wii-U عرضه می‌شود.

پیرو سبک استیم پانک است و البته رگه‌های از الد اسکول‌های (Old-School) اروپایی نیز در آن دیده می‌شود؛ از جمله شبکه لوله‌هایی که در زیر شهر گسترده شده‌اند یا ریل‌های هوایی که آسمان‌خراش‌ها را به هم متصل کرده است و همچنین وجود ساعت‌های عظیم. با وجود زمان‌های بارگذاری نسبتاً طولانی، اسم ناپسند و شخصیت‌پردازی نامطلوب Kat، «یورش گرانش» خیلی زود به یک بازی سرگرم‌کننده تبدیل می‌شود. پس از مدت‌ها بیکاری، حالا زمان ویتا فرا رسیده است.



باید با مصائب فرزند دورگه یک شیطان و یک فرشته دست و پنجه نرم کند. این مسأله در گیم‌پلی نیز حضور پررنگی دارد و دانه می‌تواند هم از قدرت‌های شیطانی بهره جسته و هم از توانایی‌های یک فرشته کمک بگیرد.

بازی Call of Duty: Black Ops دنیای سال ۲۰۰۵ را در یک جنگ وحشتناک به تصویر می‌کشد. نمایی که این بازی از آینده دنیا ترسیم می‌کند به قدری منطبق با واقعیت است که لرزه بر اندام هر کسی می‌اندازد. سلاح‌های مدرن و ربات‌ها حضور خود را در نبردها به تثبیت رسانده و در عین جنگ بزرگی که آمریکا و چین بر سر منابع مهم دارند، یک گروه هکر نیز به سازمان اطلاعاتی آمریکا

Dead Space 3 برای کنسول بعدی نینتندو شانه خالی کرد و آن را فقط برای دو کنسول اصلی دیگر می‌سازد. بازی داستان آیزاک کلارک و کاراکتری دیگر را در یافتن منبع حملات نکرومورف‌ها بیان می‌کند. اتفاقات بازی در فضایی برفی رخ می‌دهد که تجربه بصری خوبی را نوید می‌دهد.

احیای سری بازی‌های Devil May Cry تجربه مسرت‌بخشی برای هواداران حقیقی این سری خواهد بود. کسانی که با کاراکتر دانه ارتباط برقرار کرده‌اند، قطعاً دوست دارند چگونگی تبدیل شدن وی از یک نوجوان خیره‌سر و پر از عقده‌های احساسی را به یک مرد پخته تجربه کنند. این قسمت از بازی، دانه را در نوجوانی به تصویر می‌کشد؛ در حالی که

البته این توانایی در هر لحظه از بازی قابل استفاده است، اما خب در مسابقات حیاتی‌تر به نظر می‌رسد و تا خودتان آن را تجربه نکنید، به اوج سرگرم کنندگی‌اش پی نخواهید برد.

هر یک از ۲۱ مأموریت داستانی بازی ابتدا با یک کات سین همراه است که به سبک کمیک و همانند بازی با استفاده از گرافیک سل شید (Cell Shade) بیان می‌شود.

این سبک گرافیکی به بازی حالتی مانگا مانند داده است. ساختار بازی و معماری‌های آن نیز تاحدودی

از Kat می‌خواهند در یک زمان مشخص و محدود تا جایی که می‌تواند دشمنان را از پا دریاورد یا چالش‌های مسابقه‌ای را نام برد که در آنها باید از تمام توانایی‌هایی که در اختیار دارید بهره بگیرید تا هر چه سریع‌تر از نقاط مشخص شده عبور کنید. بدون شک یکی از سرگرم‌کننده‌ترین بخش‌های بازی مسابقات آن است که با نگه داشتن انگشت در گوشه‌های پایین صفحه Kat به پرواز درآمده سپس با آنالوگ‌های ویتا می‌توانید جهت حرکت را کنترل کنید.



بررسی فناوری نوین گوگل در عرصه جستجوی وب

گراف دانش، مغز متفکر جستجوگر گوگل



مطهره وجیهی

مخزنی از اطلاعات که به آن لقب گراف دانش (Knowledge Graph) داده‌اند در حال اضافه کردن مفاهیم و جزئیات سودمند به جدولی از لینک‌هاست که به گوگل سرویس می‌دهد. از این فناوری می‌توان برای جستجو درباره افراد خاص، اماکن یا همه آن چیزهایی که شما به دنبال آن هستید، استفاده کرد. گراف دانش در حال حاضر آماده ارائه خدمات در برخی محصولات گوگل است و می‌تواند به منظور جمع‌آوری اطلاعات برای تمامی شرکت‌های نرم‌افزاری مورد استفاده قرار گیرد.

ششیدر تاکور (Shashidar Thakur)، سرپرست فناوری گراف دانش در تیم جستجوی گوگل گفت: «در حال حاضر جستجو، بیشتر براساس کلمات و عبارات است و نه معنای دقیق آنها و این پروژه برای تغییر همین روش است.»

گراف دانش به عنوان یک پایگاه داده بزرگ می‌تواند به نرم‌افزارهای گوگل اجازه مرتبط کردن مطالب و مفاهیم مربوط به افراد، اماکن و موضوعات دیگر را با هم بدهد. گوگل پروژه گراف دانش را سال ۲۰۱۰، هنگامی آغاز کرد که شرکت Metaweb را که یک پایگاه اطلاعات جامع بود، خریداری کرد. در آن زمان منابع این پایگاه داده شامل ۱۲ میلیون مدخل بود اما امروزه بیش از ۵۰۰ میلیون مدخل با بیش از ۳/۵ میلیارد لینک بین آنها وجود دارد.

یک ذخیره‌ساز دانش در هر جای جهان باید به افراد برای پیدا کردن موضوع مورد نظرشان کمک کند. تاکور گفته است: گراف دانش در حال حاضر به یوتیوب متصل است تا ویدئوها را به ترتیب عناوینشان مرتب کند و فیلم‌های جدید را بر اساس آنچه کاربران می‌خواهند ببینند به آنها پیشنهاد دهد. تاکور افزود: همچنین می‌توان از گراف دانش جهت مرتبط کردن و معرفی مقالات خبری براساس موضوعات خاصی که در این گزارش‌های خبری مطرح شده استفاده کرد. به گفته وی، گراف دانش یک منبع بسیار جامع است؛ حقایقی که ما می‌توانیم به آن مراجعه کنیم.

وقتی در حالت عادی افراد در گوگل جستجو می‌کنند، نتایج به‌دست آمده براساس الگوریتمی خواهد بود که به‌جای توجه به معنای اطلاعاتی که در قسمت جستجو نوشته می‌شود، بر الفاظ توجه دارد. الگوریتم کنونی گوگل برای پاسخ به یک درخواست جستجو ابتدا به جستجوهای قبلی مراجعه می‌کند تا تصمیم بگیرد کدام کلمه در عبارت پرسش شده، می‌تواند مهم‌تر باشد (براساس این‌که هر کدام چند بار در جستجوهای قبلی مورد استفاده جستجوگران قرار گرفته است). در مرحله بعدی، نرم‌افزار به فهرستی از صفحات وب شناخته شده که شامل اطلاعات مربوط به عبارات مورد نظر است و به صورت شاخص (index) برگردان شده است، دسترسی می‌یابد.

در نهایت، یک محاسبه دیگر برای مرتب کردن نتایج و نمایش آن به جستجوگر صورت می‌گیرد. اگر شانس یاری کند، فرد می‌تواند اطلاعات مورد نظرش را در یکی از این صفحات وب پیدا کند.

باز کردن منابع گراف دانش نکرد، اما گفت که برخی از آنچه در این گراف وجود دارد برای مردم و نرم‌افزارها در فری‌بیس (Freebase) به صورت رایگان قابل دسترسی است. فری‌بیس سایتی است که توسط شرکت Metaweb قبل از خریداری شدن توسط گوگل ساخته شده است. البته باید گفت فری‌بیس ساده‌تر از گراف دانش است. همچنین گوگل یکی از تأمین‌کنندگان اصلی طرح ویکی‌دیتا - که پایه و اساس ویکی‌پدیاست - از نظر مالی است. ویکی‌دیتا درصدد ساخت یک منبع از دسترسی اتوماتیک دانش است که می‌تواند بسیار گسترده باشد، اگر مانند ویکی‌پدیا فعال شود.

به گوگل برگردیم تاکور می‌گوید اولویت او در حال حاضر، پیدا کردن راه‌هایی برای استفاده از گراف دانش برای پاسخ دادن به سوالات پیچیده‌تر است؛ بسیاری از این سوالات، ساده‌تر از رقابت با موتور دانش و لفرم آلفا* است. همچنین تاکور گفت: در حال حاضر ما در حال پاسخگویی به سوالاتی درباره موجودیت‌ها (entity) هستیم، اما پرسش‌های سخت‌تری هم مانند سوال درباره آتشفشان‌های منفجر شده در قرن هجدهم یا فیلم‌هایی که براساس کتاب‌ها ساخته شده است، وجود دارد.

همه این تلاش‌ها برای ارتقای کیفیت و سهولت دسترسی کاربران به وب است. تلاش‌هایی که برای دیدن نتایجش باید به آینده چشم دوخت.

منبع: www.technologyreview.com

پانویس:

* ولفرم آلفا (Wolfram Alpha): یک موتور محاسباتی دانش است که توسط ولفرم ریسرچ ایجاد شده است. این مرورگر برخلاف دیگر مرورگر معمولاً گزیده‌ای از وب را در اختیار شما می‌گذارد، اطلاعات را پردازش می‌کند و سپس در اختیار کاربر قرار می‌دهد.

(Tim Berners-Lee) بحث مفصلی درخصوص ایده «وب معنایی» انجام داد. وب معنایی جایی است که نرم‌افزار می‌تواند معنای اطلاعات آنلاین را پردازش کند و به نظر می‌رسد گراف دانش گام مهمی برای رسیدن به این هدف است.

با این حال، کینگزلی آیدن (Kingsley Idehen)، نیانگذار شرکت فناوری معنایی OpenLink Software، می‌گوید: گراف دانش واقعا به پیشرفت وب معنایی کمک چندانی نمی‌کند؛ زیرا با این‌که برای گردآوری این گراف از داده‌های باز مانند ویکی‌پدیا و فری‌بیس (Freebase) استفاده شده است، این گراف یک دسترسی آزاد نیست. آیدن افزود: اگر گوگل گراف دانش خود را برای استفاده دیگران باز کند، آن‌گاه وب به طور سراسری بسیار دقیق‌تر خواهد شد.

او می‌گوید: آنها بعمد راه حل را به صورت بسته منتشر کرده‌اند. این را با منبع دانش شخصی فیس‌بوک که به عنوان یک گراف باز شناخته می‌شود، مقایسه کنید؛ یک منبع عمومی که می‌توان برای دسترسی به اطلاعات موسیقی، فیلم، دسته‌بندی‌ها و... از آن استفاده کرد. آیدن می‌گوید: در واقع چنین راه‌حل‌های بازی - open solutions - به تحول وب به سوی یک فضای داده‌ای عمومی یاری می‌کند.

سخنگوی گوگل اشاره‌ای به



رقابت کلاسیک جاوا و ++C

آرمان صالحی

در کنفرانس QCon نیویورک، کامرون پردی، معاون توسعه نرم‌افزاری گروه سرورهای اوراکل صحبت‌های خود را با معرفی فضای فعلی به‌عنوان میوه‌ای رسیده و در خدمت توسعه‌دهندگان نرم‌افزاری آغاز کرد. او توفان فعلی موبایل، رایانش ابری و HTML5 را در تعامل کامل با یکدیگر خواند و عنوان کرد همزمانی این رویدادها جابه‌جایی بزرگی در دنیای توسعه نرم‌افزار به‌وجود آورده است. در این گفت‌وگو، پردی از نقش زبان‌های برنامه‌نویسی در شکل‌دهی صنعت نرم‌افزار صحبت کرد. به‌عنوان مثال، وی گفت برخلاف این که برخی می‌اندیشند جاوا از همه نظر بر ++C برتری دارد، او معتقد است بازاریابی سان مایکروسافت آنقدرها خوب نبوده و هیچ گاه از حرف به عمل نرسیده است.

البته او معتقد است توانایی جاوا نیازی به تبلیغ ندارد و امروزه به‌همین دلیل است که بسیاری از برنامه‌نویسان از جاوا به‌عنوان بستر اصلی توسعه نرم‌افزاری خود استفاده می‌کنند. هر چند ++C نیز قابلیت‌هایی دارد که جاوا از آن برخوردار نبوده و به‌همین علت در بسترهای مختلف آن را به جاوا ترجیح می‌دهند.

همان‌طور که می‌دانیم، اوراکل در اوایل سال ۲۰۱۰ میلادی سان مایکروسافت را خرید و به‌همین علت، نرم‌افزار جاوا هم‌اکنون بخشی از این شرکت به‌حساب می‌آید. با وجود این، پردی سخنان خود را به جاوا و ++C محدود نکرد و معتقد بود با وجود حرکت جدید در توسعه نرم‌افزار (که HTML5 و جاوااسکریپت خود به یک بستر برنامه‌نویسی جدید تبدیل شده است) بسترهای جدید می‌تواند همانند جاوا در سال ۱۹۹۶ قاعده بازی را تغییر دهد. جاوا مزیت‌های زیادی نسبت به ++C دارد و در مقابل، مزیت‌های ++C نسبت به جاوا را بررسی خواهیم کرد.

گفتنی است پردی مسئول توسعه بستر، Java EE، JDBC، WebLogic، GlassFish، Coherence، TopLink، iPlanet و Oracle Traffic Director است. پیش از اوراکل، او بنیانگذار شرکت Tangosol بود که اوراکل سال ۲۰۰۷ آن را خرید. پردی از سال ۱۹۹۴ با ++C کار کرده و از سال ۱۹۹۶ روی جاوا سوئیچ کرده است. وی از سال ۱۹۹۹ به جاوا EE و بعد در سال ۲۰۰۱، #C را هم آزموده است؛ از این رو دانش خوبی برای مقایسه این زبان‌ها با یکدیگر دارد.

گاریج کالکشن

جاوا را با گاریج کالکشن آن می‌شناسند. گاریج کالکشن (که به‌معنای جمع‌آوری اشیغال است) نوعی مدیریت حافظه خودکار است. گاریج کالکتور به‌دنبال جمع‌آوری اشیغال یا همان حافظه است که توسط آبجکت‌های بی‌استفاده در برنامه اشغال شده است. بخش عمده‌ای از کدهای ++C به مدیریت حافظه اختصاص داده می‌شود. مدیریت چندمولفه‌ای حافظه در ++C وجود ندارد. ساختن کتابخانه‌ها و کامپوننت‌ها سخت‌تر است و آی‌پی‌های کمتری برای ++C نوشته شده است. گاریج کالکشن به‌معنی سرعت بیشتر در اجرای پروژه و میزان باگ‌های کمتر است.

روند تولید

++C در مقایسه با جاوا پیچیده و کند است. توسعه‌دهندگان اعلام کرده‌اند که یک بیلد کامل در ++C می‌تواند ۲۰ ساعت وقت ببرد، در حالی که همین بیلد در جاوا حدود هفت دقیقه وقت خواهد برد. ++C برای دیباگ کردن به یک بیلد دیگر نیاز دارد، در حالی که جاوا ابزارهایی همچون Ant و Maven دارد که مفیدتر است. البته ناگفته نماند که ابزارهای Make و NMake در ++C هم همین کار را انجام می‌دهد، اما به اندازه رقبایشان مفید نیست.

سادگی کد منبع

++C کد منبع را به دو بخش هدر و فایل‌ها تقسیم می‌کند. به‌همین دلیل به نظارت شدید نیاز دارد که فایل‌های hpp و cpp را بررسی کند. با ++C، یک کد در چند محل قرار می‌گیرد، برخی هدرها به‌صورت inline درون فایل cpp جا می‌گیرد و برخی دیگر در هدرها. آرتیفکت‌ها

نیز بسته به کامپایلر تغییر می‌کنند. با وجود این، جاوا تنها دو نوع فرمت دارد: java و class.

استانداردهای باینری

جاوا استانداردهای باینری خاص خودش را دارد. علاوه بر این که می‌تواند توسط JVM به‌عنوان یک کلاس بارگذاری شود، فایل کلاس آن نیز می‌تواند کامپایل شود. ++C هیچ استاندارد باینری ندارد و هدرهای از پیش کامپایل شده ++C مخصوص به یک کامپایلر و یک بستر است. ++C همچنین نیاز به میزان زیادی از دیتا دارد که بتواند برای کامپایل‌های چند بستره استفاده شود. جاوا امور مرتبط با یک بستر خاص را به زمان اجرا واگذار می‌کند.

لینک دینامیک

راه استاندارد برای لینک کردن دینامیک کلاس‌ها در زبان ++C وجود ندارد. جاوا می‌تواند تعداد دلخواهی از کلاس‌ها را به‌عنوان یک پکیج کنار هم قرار داده و هنگام نیاز به‌صورت دینامیک بارگذاری و لینک کند. لینک‌های دینامیک جاوا با شکست روبه‌رو نمی‌شود. این اتفاق در ++C به جهنم DLL معروف است.

انواع سیستم‌های استاندارد

جاوا انواع خاص دارد، همچنین کتابخانه درونی مخصوص و پرتابل دارد، از I/O، شبکه‌ها، XML/HTML و ارتباط دیتابیس‌ها به‌طور پیش‌فرض پشتیبانی می‌کند. ++C به‌طور پیش‌فرض هیچ‌یک از این کارها را انجام نمی‌دهد.

بازتاب

بازتاب عملی است که برنامه می‌تواند ساختار و رفتار (منظور مقادیر، متادیتا، ویژگی‌ها و توابع است) یک آبجکت را در زمان اجرا بررسی و اصلاح کند. جاوا قابلیت‌های کامل بازتاب را پیاده کرده است. ++C البته اطلاعات خاص زمان اجرا را می‌دهد (RTTI)، اما قابلیت بازتاب ندارد. بازتاب می‌تواند درک درستی از فعالیت‌های فریم‌ورک‌ها ایجاد کند و رفتار یک برنامه را بدون دسترسی به کد و از طریق آبجکت آن شناسایی کند.

بازدهی

هر چند بازدهی یکی از قابلیت‌های جاوا به‌شمار نمی‌رود و بسیاری ++C را سریع‌تر از جاوا می‌دانند، پردی معتقد است گاریج کالکشن باعث می‌شود مدیریت حافظه بسیار بهینه‌تر شود و از این رو روی بازدهی تاثیر مستقیم بگذارد. جاوا از طرف دیگر از چندنخی پشتیبانی می‌کند، در حالی که ++C حامی چند نخی نیست. اسمارت پوینترهای ++C سه‌برابر از فرانس‌های جاوا کندتر است. جاوا همچنین درون JVM خود، سیستم کامپایل JIT (در لحظه) را پیاده‌سازی کرده است که بازدهی بهتری داشته باشد.

امنیت

جاوا از پوینترها استفاده نمی‌کند، به‌همین ترتیب دسترسی دلخواه به حافظه و نابودی پروسس در این عملیات ممکن نخواهد بود. همچنین در جاوا سرریز بافر رخ نمی‌دهد و کد و داده نمی‌تواند به‌طور تصادفی با یکدیگر قاطی شود. همچنین جاوا رویه چک کردن مرزها را در خود دارد. چک کردن مرزها باعث می‌شود متغیر پیش از ذخیره‌سازی بررسی شود و اگر اندازهاش از ظرفش بزرگ‌تر بود، از این کار جلوگیری شود تا دیگر داده‌ها را خراب نکند.

کمبودهای جاوا نسبت به ++C

جاوا هیچ وقت نتوانست به‌طور کامل جایگزین ++C شود، چرا که نسبت به این زبان معایبی دارد که قابل چشم‌پوشی نیست. از جمله این معایب می‌توان به موارد زیر اشاره کرد:

زمان اجرا

جاوا برای پروسس‌های سریع و کوتاه مناسب نیست. گراف کلاس‌های اولیه که باید لود شود، بسیار بزرگ است و هر بار که JVM اجرا می‌شود، کد به‌اصطلاح JIT شده یا از اول تفسیر می‌شود.

میزان حافظه درخواستی

جاوا از نظر حجم حافظه، بسیار سنگین‌تر از ++C است. این تفاوت بویژه در نرم‌افزارهای کوچک‌تر بیشتر خودش را نشان می‌دهد. نیاز به حافظه بیشتر باعث شده تا جاوا نتواند روی برخی دستگاه‌ها کار کند.

توقف کامل گاریج کالکشن

دیر یا زود، این مشکل رخ می‌دهد که گاریج کالکتور به‌طور دائم در پس‌زمینه اجرا نمی‌شود و نیاز بیشتری به پردازنده دارد. از این رو هنگام اجرای برنامه، حالت‌های موقت رخ می‌دهد و پردازش همزمان با کمک این زبان ممکن نخواهد نبود. این مشکل در سیستم‌های توزیع شده به یک کابوس تبدیل می‌شود. هر چند اگر میزان حافظه بیشتر باشد، این مشکل کمتر به چشم خواهد خورد.

عدم نابودی قطعی

++C به نابودی قطعی مجهز است، اما جاوا خیر. نابودی قطعی برای مدیریت منابع بسیار مفید است. در ++C وقتی آبجکت‌ها حذف می‌شود، نابودکننده‌هایشان فوراً اجرا و منابع سیستم درست بعد از نابودی یک آبجکت آزاد می‌شود.

موانع بر سر راه یکپارچگی

سیستم‌های عامل بر مبنای ++C / C نوشته شده است. آی‌پی‌ها معمولاً با C کار می‌کند و رابط‌های کاربری و دیگر قابلیت‌های سطح سیستم‌عامل معمولاً به فراخوانی‌های C نیازمند است. جاوا در نقطه مقابل، تنها از یک رابط اصلی استفاده می‌کند که باید برای ارتباط با آن از جاوا استفاده کرد.



معرفی نرم افزار

AutoPlay Media Studio

تولید محتوای الکترونیکی

نوید حاتمی

با معرفی بحث مدارس و کلاس‌های هوشمند، یکی از مباحث بسیار مهم معرفی و استفاده از نرم‌افزارهایی برای تولید محتوای الکترونیکی مورد نظر برای کلاس‌های هوشمند می‌باشد. به همین منظور در نظر داریم مجموعه مطالبی را درباره نرم‌افزارهای تولیدکننده محتوای قابل استفاده در مدارس هوشمند معرفی کنیم.

نرم‌افزار AutoPlay Media Studio یکی از نرم‌افزارهایی است که در فرآیند تولید محتوای الکترونیکی می‌توان به‌عنوان نرم افزار مادر از آن استفاده کرد. در شماره‌های پیشین درباره نرم افزار مالتی مدیا پیلدر صحبت کردیم و با آن آشنا شدیم؛ اما این نرم افزار قدرتمند با توجه به این که از سال ۲۰۰۷ تاکنون نسخه جدیدی از آن ارائه نشده دیگر جوابگوی همه نیازهای یک طراح و تولیدکننده محتوای الکترونیکی نخواهد بود. در صورتی که نرم‌افزار AutoPlay Media Studio در آخرین نسخه خود (۸) تقریباً توانسته به تمام خواسته‌های یک تولیدکننده محتوای الکترونیکی پاسخ داده و آنها را به بهترین شکل رفع کند.

به کمک این نرم‌افزار کم حجم ۵۰ مگابایتی ۲۹۵ دلاری و با داشتن نزدیک به ۱۵ نوع نمونه پروژه‌های آماده در زمینه‌های گوناگون، براحتی می‌توان در عرض چند ساعت پروژه‌های کاملاً حرفه‌ای بدون نیاز به دانش برنامه‌نویسی ایجاد کرد که البته در صورت آشنایی با زبان‌های برنامه‌نویسی می‌توان از قابلیت برنامه‌نویسی بسیار کامل داخلی آن نیز همراه با ابزارهای گرافیک و کاربردی آن بهره برد.

محیط این نرم‌افزار کاملاً گرافیکی و ساده بوده و با درگ کردن عناصر دلخواه اعم از تصاویر، متن، موسیقی، ویدئو، فایل فلش، PDF و... و با تعریف روابط بین این عناصر، به کمک بیش از ۸۶۵ اکشن آماده برنامه به اشیای بی‌حس محیط برنامه روح بخشید. این برنامه دارای راهنمای کامل و جامعی است که بدون هیچ گونه دانش اولیه و با اندک تسلط به زبان می‌توان از آن بهره برده و به هدف خود در جهت طراحی پروژه دلخواه رسید. به کمک دستیار برنامه‌نویس این برنامه می‌توان به سخت‌ترین دستورهای کاربردی که برای اجرای آنها شاید نیازمند چند صفحه کدنویسی باشد، براحتی دست یافت. همچنین با پشتیبانی این برنامه از پایگاه داده‌های PostgreSQL, Oracle, MySQL, SQLite می‌توان بانک‌های اطلاعاتی دلخواه خود را به آن متصل و استفاده کرد.

برای استفاده از این نرم افزار در تولید محتوای الکترونیکی کافی است ابتدا مطالب و محتویات مورد نظر اعم از متن، تصویر، فیلم، موسیقی و سایر محتویات را آماده کرده و با تعریف تعداد صفحات دلخواه در برنامه، محتویات را در صفحات مورد نظر قرار دهید و با تعریف دکمه‌های ارتباطی بین صفحات، روابط صفحات را ایجاد، سپس با ایجاد خروجی exe فایل نهایی را جهت استفاده و اجرا آماده کنید.

پس از اجرای برنامه صفحه‌های شامل سه انتخاب ظاهر می‌شود که می‌توان بین ایجاد پروژه جدید، باز کردن پروژه‌های ذخیره شده قبلی و باز کردن آخرین پروژه کار شده یکی را انتخاب کرده و وارد محیط برنامه شوید.

با انتخاب اولین گزینه Create New Project صفحه‌ای حاوی نمونه‌های آماده پروژه‌های مختلف ظاهر می‌شود و می‌توان با انتخاب پروژه‌های شبیه پروژه خود در سریع‌ترین حالت ممکن آن را ایجاد کرد. این صفحه شامل ۱۵ نمونه آماده پروژه است که از آن جمله می‌توان به پروژه‌هایی چون آزمون الکترونیکی، تولید انشورن، مرورگر، پخش کننده موسیقی، کارت ویزیت دیجیتال، اسلایشو، نمایش دهنده PDF و...

اشاره کرد. در صورتی که بخواهیم پروژه خالی ایجاد کنیم در این مرحله گزینه Blank Project را انتخاب کرده و پس از تعریف یک نام دلخواه برای پروژه وارد محیط برنامه می‌شویم. به صورت پیش فرض زیر نوار منو، دو نوار Standard (ابزارهای پرکاربرد) و Object (اشیای قابل افزودن به محیط برنامه) قرار گرفته و می‌توان نوارهای تنظیم صفحات (Page) و ترازبندی (Alignment) را نیز با راست کلیک روی یکی از نوار ابزارها به محیط برنامه اضافه کرد. علاوه بر نوار ابزارهای نام برده شده پنجره‌های (Project Explorer) برای مشاهده اشیای موجود در پروژه و (Properties) جهت نمایش و تنظیم ویژگی‌های اشیای انتخاب شده در محیط برنامه در سمت چپ محیط کاری و پنجره (Project Size) برای نمایش حجم پروژه تولید شده به منظور رایت آن روی سی‌دی یا دی‌وی‌دی در قسمت پایین فضای کاری قرار گرفته است.

پس از تنظیم سناریوی محتوای الکترونیکی خود (تعداد صفحات و رابطه



بین آنها) از قسمت Menu/Page تعداد صفحات مورد نظر خود را به محیط کاری اضافه کرده سپس با کمک قسمت Menu/Object محتوای مورد نظر را به صفحه دلخواه خود اضافه می‌کنیم. برای تعریف روابط بین اشیای اضافه شده و نحوه و زمان نمایش آنها کافی است با تعریف اشیایی از نوع دکمه با نام صفحه مورد نظر ایجاد کنیم تا با انتخاب آنها در صفحه اول و کلیک روی آنها به صفحه مورد نظر منتقل شویم. به این منظور نیز کافی است روی دکمه اضافه شده دوبار کلیک کرده و پس از باز شدن پنجره Properties آن شیء، از قسمت Setting برای تنظیم ظاهر و نام دکمه، از قسمت Attributes برای تنظیم موقعیت و عملکرد دکمه، از قسمت Quick Action برای تعریف و تنظیم عملکردهای ساده دکمه هنگام کلیک مثل رفتن به صفحه دلخواه، اجرای برنامه دلخواه، خروج از برنامه و... و در نهایت از بخش Scripts برای تعریف و تنظیم کدهای پیشرفته به منظور اجرای کارهای دلخواه هنگام کلیک، راست کلیک، ورود ماوس و خروج ماوس روی دکمه مورد نظر اقدام کرد. اینجا نیز با کلیک روی Add Actions و استفاده از Action Wizard می‌توان از بین ۸۶۵ اکشن موجود در فهرست، اکشن دلخواه را برای انجام کار مورد نظر خود تعریف کرد. با استفاده از Action Wizard و گام به گام چند مرحله و انتخاب نوع اکشن و پارامترهای مورد نیاز بدون دانش کدنویسی، کد مورد نظر ایجاد می‌شود.

این برنامه همچنین امکان تعریف منو برای پروژه را نیز فراهم آورده و از قسمت Menu\Project\Menu bar می‌توان آن را به پروژه اضافه کرد. علاوه بر امکان اضافه کردن صفحه به پروژه، امکان تعریف کادر محاوره‌ای به منظور نمایش در موقعیت‌های دلخواه نیز وجود دارد که از قسمت Dialog در نوار منو قابل تعریف و تنظیم است.

در نهایت، آخرین کار در تولید یک محتوای الکترونیکی، ایجاد خروجی به صورت فایل اجرا جهت امکان اجرا در تمامی رایانه‌هاست. به این منظور از قسمت Publish نوار منو گزینه Preview را برای مشاهده پیش نمایش پروژه و از Build برای ایجاد خروجی استفاده می‌کنیم. با انتخاب Build پس از تنظیم نوع خروجی (رایت روی سی‌دی یا دی‌وی‌دی، ذخیره روی هارد، فشرده‌سازی برای انتشار روی اینترنت یا تولید فایل ایمج) می‌توان پروژه را به حالت دلخواه ایجاد کرد. در این قسمت به‌ترتیب حالت ذخیره‌سازی روی هارد (Hard Drive Folder) را انتخاب کنیم و پس از معرفی مسیر ذخیره‌سازی فایل در صورت تایید نهایی فایل‌های موجود در آن پوشه را روی سی‌دی یا دی‌وی‌دی رایت کنیم. باید دقت کنیم برای تعریف حالت انشورن حتماً در آخرین مرحله قبل از تولید فایل باید گزینه Enable AutoPlay Feature فعال باشد و پس از تولید فایل همه فایل‌ها و پوشه‌های داخل پوشه پروژه را روی سی‌دی یا دی‌وی‌دی رایت کنیم.

برنامه های اندرویدی دیگران را دستکاری کنید

امیر بهاء الدین سبط الشیخ

در شماره پیش طی مقدمه ای در مورد apk-tool توضیح دادیم که این ابزار چه کارایی هایی دارد. در این شماره قصد داریم با این برنامه به صورت عملی آشنا شویم و فایل های APK را تغییر دهیم، سپس یک نسخه جدید از آنها ایجاد کنیم.

در مرحله اول نسخه ویندوزی apk-tool را از لینک زیر دانلود کنید: code.google.com/p/android-apktool

بعد از این که فایل زیپ شده را Extract کردید، با وارد کردن دستور cmd در پنجره Run محیط خط فرمان ویندوز را اجرا کنید، سپس به پوشه ای که apk-tool را در آن Extract کرده اید، بروید.

حالا کافی است فایل خود را با استفاده از دستور

Apktool d <Path of APK> بسازید.

مقدار Path of APK برابر آدرس فایل APK مورد نظر شماست. برای مثال به صورت زیر است:

Apktool d D:\Click\Jamejam.apk

بعد از وارد کردن این دستور برنامه apktool مشغول Decompile کردن فایل APK می شود. پس از انجام تمامی مراحل، پوشه ای با نام برنامه در کنار خود فایل apktool ساخته می شود که شامل فایل های منابع پروژه شما و همچنین یک پوشه با نام smail است که داخل آن به ازای هر فایل سورسی که در پروژه وجود دارد، یک فایل با همان نام و با پسوند .smail ایجاد می شود. این فایل شامل مشخصات کد نوشته شده است. به عنوان مثال به کد زیر دقت کنید

```
# virtual methods
.method public onClick(Landroid/content/
DialogInterface;I)V
.locals 1
.parameter "dialog"
.parameter "which"
.prologue
.line 28
iget-object v0, p0, Lazure3bt/com/
```



```
BaseActivity$1;->this$0:Lazure3bt/com/BaseActiv-
ity;
invoke-virtual {v0}, Lazure3bt/com/BaseActivity;-
>finish()V
.line 29
return-void
.end method
```

این کد مشخص می کند یک متد ویرچوال به نام onClick که برای

یک dialogbox بوده باز نویسی شده و در این الگو یک Activity به کار خود خاتمه می دهد، خواندن و تغییر دادن آن کار سختی است و امکان دارد با مشکل مواجه شوید، در نتیجه سعی کنید در تغییر دادن این فایل ها احتیاط کنید و در صورت امکان این کار را انجام ندهید.

بقیه پوشه ها مانند پروژه اندرویدی شماست؛ به طور مثال پوشه res معادل یک پروژه اندرویدی است که درون آن عکس ها و فایل های انیمیشن و منابع متنی یک پروژه جای دارد.

شما می توانید عکس ها و متن های خود را جایگزین کنید. اگر با برنامه نویسی اندروید آشنا باشید، با دیدن پوشه res براحتی می توانید این کارها را انجام دهید.

اما اگر آشنا نباشید، در پوشه drawable عکس های برنامه شما قرار دارد و شما می توانید آنها را ویرایش کنید. پوشه Layout مشخصات یک پنجره اندرویدی را مشخص می کند، در values رشته های متنی که درون برنامه استفاده شده است نگهداری می شود. این پوشه از پوشه های اصلی است؛ اما پوشه های دیگری نیز وجود دارد. برای آشنایی با این پوشه ها می توانید به نشانی زیر مراجعه کنید:

<https://developer.android.com/guide/topics/resources/index.html>

علاوه بر پوشه ها و فایل هایی که در هر پروژه اندرویدی در پوشه res وجود دارد، شما یک فایل public.xml و ids.xml مشاهده می کنید.

این فایل ها را به هیچ وجه تغییر ندهید.

اما در تغییر این پوشه ها احتیاط کنید، زیرا ممکن است نام فایلی را اشتباه بنویسید و مشخصه یک رشته را عوض کنید و این باعث ایجاد خطا در برنامه می شود.

در نهایت شما می توانید به پوشه assets و... دسترسی داشته باشید. نکته مهم فایل Android.manifest است که این فایل اطلاعات فایل APK مانند پایین ترین ورژن اندرویدی و نام Package را که با نصب فایل APK درون Android ثبت می شود، مشخص می کند تغییر نام بسته به شما اجازه می دهد یک APK را تحت نام بسته های مختلف نصب کنید. با این کار می توانید با تغییرات ظاهری، یک برنامه جدید بسازید که در کنار برنامه اصلی براحتی نصب شود.

clickhelp@jamejamonline.ir

پرسش و پاسخ

لطفا نام خود را در ایمیل ذکر کنید، به سوالات بی نام پاسخ داده نمی شود

app-uninstaller-for-windows

علاوه بر این شما می توانید از برنامه های Registry Cleaner استفاده کنید که Registry را تمیز و تمامی مدخل هایی را که ارجاع آنها وجود ندارد پاک می کند. نرم افزار CCleaner یکی از آنهاست که می توانید آن را از لینک http://filehippo.com/download_ccleaner دانلود کنید.

رضا - ملایر: من لپ تاپ دل مدل xps-l501x دارم. مدتی پیش مجبور به عوض کردن ویندوز ۷ شدم. اول خودم ویندوز را عوض کردم و بعد آن را به نمایندگی بردم که آنجا به من گفتند اگر از اول به نمایندگی می بردم، آنها می توانستند آن را به حالت اول (کارخانه) برگردانند؛ ولی به دلیل از بین رفتن ریشه ویندوز، دیگر نمی شود کاری کرد. سوال من از شما این است که راهی وجود دارد تا سیستم من به حالت اول برگردد؟

وقتی ویندوز را نصب می کنید برای این که سخت افزار شما بدرستی کار کند، باید درایورهای آن را نصب کنید.

بهنام - ارومیه: وقتی به رجیستری ویندوز خود می روم، پوشه و فایل هایی از نرم افزارهایی را که از سیستم خود قبلا انیستال کردم، می بینم. لطفا نرم افزاری با کاربری آسان معرفی کنید تا آثار باقیمانده از نرم افزارهای حذف شده را از بین ببرد. برای این کار شما به نرم افزارهایی نیاز دارید که به طور کامل یک برنامه را از رایانه شما حذف کند. علاوه بر این باید تمامی مدخل های آن نرم افزار را در رجیستری و همین طور فایل های DLL را که از آن نرم افزار روی سیستم شما باقی مانده است حذف کند. برای این کار از نرم افزار Advance Uninstaller یا Revo Uninstaller استفاده کنید. این دو نرم افزار را می توانید از طریق لینک های زیر دانلود کنید:

<http://www.revouninstaller.com/>
<http://www.innovative-sol.com/uninstaller-free/>

اما نکته مهم در مورد این نرم افزارها این است که در دو نسخه رایگان و پولی عرضه می شوند. دیدن لینک زیر نیز خالی از لطف نیست:

<http://lifehacker.com/5829096/the-best->

بیشتر می شود، که در سرعت و سیستم شما قطعا تاثیر می گذارد؛ اما نکته مهم پشتیبانی مادربرد شما از یک رم با بس ۲۰۰۰ است. در مورد هارد قطعا شما سرعت بیشتر خواهد شد؛ اما توجه داشته باشید که هاردهای SSD از هاردهای معمولی گران ترند، اما سرعت آنها به نسبت قابل توجهی بالاتر است. این هاردها ظرفیت کمی دارد، در نتیجه منطقی نیست شما آنها را به عنوان هارد اصلی سیستم استفاده کنید. پیشنهاد ما این است که در سیستم، ترکیبی از آنها را استفاده کنید؛ هارد SSD خود را به عنوان هارد اصلی که روی آن ویندوز نصب شده است به کار ببرید و هارد فرعی خود را صرفا جهت ذخیره کردن اطلاعاتی که نیاز به سرعت بالای هارد ندارد ذخیره کنید.

پیشگامان تهران
با مجوز رسمی از وزارت کار و سازمان فنی و حرفه ای کشور
آموزش تعمیرات سخت افزار، کامپیوتر شخصی،
نوت بوک، پرینتر، فتوکپی، فکس، طراحی بردهای
دیجیتال، اسکندر، مانیتور و پول شما.
مشاوره و ثبت نام: ۰۲۱ - ۶۱۹۶۷
www.Pishgaman.Tehran.com

این که شما یک ویندوز را از ابتدا نصب کنید، درایورهای شما روی آن نصب نیست و طبعاً بعضی از ویژگی های دستگاه شما قابلیت استفاده را نخواهد داشت، برای این کار می توانید درایورها را که معمولاً به صورت CD همراه با لپ تاپ به شما می دهند تهیه و نصب کنید. این که نمایندگی چنین حرفی زده، باید عرض کنیم که این حرف غلط است و شما از آنها درایورها بخواهید. اگر ندانند شما می توانید درایورهای خود را از سایت Dell یا از لینک زیر دانلود کنید:

<http://www.dell.com/support/drivers/us/en/19/DriverDetails/DriverFileFormats?DriverId=R289301>
<http://drp.su/drivers/notebooks/?v=Dell&m=XPS%20L501X&i=8374&l=en>

سلام لپ تاپ من دو رم با بس ۱۳۳۳ دارد. آیا می توانم دو رم با بس ۲۰۰۰ را جایگزین آنها کنم؟ آیا با این کار سرعت سیستم تغییر می کند؟ در صورت تعویض هارد دیسک معمولی با SSD چگونه؟
با تغییر رم، درگاه ورود اطلاعات شما تقریباً ۱/۵ برابر



تاثیر سیستم عامل ویندوز ۸ بر طراحی ظاهری و سخت افزارهای رایانه‌ها

سرنوشت رایانه‌ها در دست ویندوز ۸



عکس: anandtech

می‌رود این رایانه‌های لوحه‌ای بین مشتری‌هایی که به دنبال یک لپ‌تاپ - تبلت ترکیبی (Hybrid) صفحه کلیددار هستند، محبوبیت بیشتری کسب کرده و از همه الگوهای دیگر به معیارهای لازم ویندوز ۸ نزدیک‌تر باشد. الگوی ویندوز ۸ یک سیستم واحد همه‌کاره (تبلت‌های تغییرپذیر یا قابل تبدیل هیبرید (convertibles) برای همه چیز است. آیفیپل (Apple iPad) در این الگو جهت استفاده نویسنده‌های حرفه‌ای که با توجه به کثرت کار تایپ متون نیازمند یک صفحه کلید فیزیکی یا کار گذاشته شده داخل کیس سیستم هستند، چندان کامل و کارآمد نیست. از طرف دیگر تبلت - لپ‌تاپ سامسونگ سری Ultra Convertible5 سامسونگ خود شاخه‌ای دیگر از این رایانه‌های لوحه‌ای را شامل می‌شود.

این لپ‌تاپ در اولین نگاه یک اولتراپوک استاندارد به نظر می‌آید، اما برخلاف مدل‌های دیگر نظیر HP EliteBook tablet که صفحه نمایش آنها روی صفحه کلید می‌خوابد، مفصل لولایی صفحه نمایش آن می‌تواند خم شود تا کاملاً به پشت بخوابد و به شکل یک تبلت درآید در حالی که صفحه کلید در امتداد آن قرار می‌گیرد و در دسترس می‌ماند. یکی از دلایل خوابیدن صفحه نمایش روی صفحه کلید در برخی تبلت‌های تغییرپذیر از کار انداختن صفحه کلید و ماوس و تاج پد درون ساخت به منظور جلوگیری از ورودی‌های ناخواسته بر اثر برخورد تصادفی دست و اشیاست. البته لپ‌تاپ‌هایی نیز وجود دارد که به هیچ عنوان با این الگو سازگار نیست. لپ‌تاپ‌های اولتراپوک جدید ایسوس ۱۱/۶ و ۱۳ اینچی تای چی (Taichi) از جمله آنهاست که دو عدد صفحه نمایش دارد؛ یک صفحه نمایش معمولی و دومی صفحه نمایش لمسی دارای یک وب کم است که روی صفحه نمایش اول می‌خوابد و اولتراپوک را به یک تبلت تبدیل می‌کند. اشکال این مدل، ضخامت زیاد و آسیب‌پذیر و شکننده‌تر بودن زیاد آن نسبت به انواع قابل تبدیل یا دارای پایانه گسترش صفحه کلیددار است.

صفحه نمایش‌ها و رایانه‌های یکپارچه

اشکال سیستم‌های رایانه‌ای همراه نسبت به رایانه‌های رومیزی از تجهیزات بسیار قابل انعطاف‌تری برخوردار است. اما امروزه بسیاری از صفحه نمایش‌های لمسی و رایانه‌های یکپارچه (All in one) نیز به صف رایانه‌های ویندوز ۸ پیوسته‌اند. ما قبلاً بسیاری از رایانه‌های یکپارچه AIO و مخصوصاً بیشتر آنها را از سری HP touchsmart دیدیم، اما هم‌اکنون تولیدکننده‌های بسیاری در این زمینه پا به میدان گذاشته و خواهان استفاده از قابلیت لمسی گنجانده شده در سیستم عامل جدید هستند.

از جمله این تولیدات رایانه AIO ترنسفورمر ایسوس است. این رایانه یکپارچه ۱۸/۴ اینچی در واقع یک صفحه نمایش غول پیکر لمسی است که روی پایانه گسترشی نشسته و هنگامی که از آن جدا شود، تبلتی اندرویدی است که بر بستر OS بستنی حصیری (Ice Cream Sandwich) می‌تازد. دسترسی به سیستم عامل ویندوز ۸ آن که در بخش داک سیستم

جریان دارد، از طریق برنامه نرم‌افزاری کاربردی (Remote desktop app) امکان‌پذیر است. اما داشتن یک رایانه لوحه‌ای به اندازه یک تلویزیون کوچک چندان کاربردی نبوده و باید گفت ایده خلاقانه‌ای در این سیستم به کار نرفته است.

مدل‌های ایسر Aspire 7600U و 5600U معقول‌تر و به دردیخو تر است. آنها به ترتیب ۲۷ و ۲۳ اینچی بوده و ۱۵۹۹ و ۹۹۹ دلار قیمت دارد. صفحه نمایش آنها قابلیت چرخش به صورت عمودی تا ۹۰ درجه را دارد که امروزه قابلیت مختص صفحه نمایش‌های دارای کاربرد تجاری و حرفه‌ای است. ایسوس همچنین صفحه نمایش ۱۰۸۰p لمسی را ارائه کرده که قابلیت پشتیبانی از ده نقطه لمسی همزمان را دارد. اما هنوز همه کاربران نمی‌توانند با اثر انگشت‌های به جا مانده روی صفحه نمایش‌های لمسی لوازم گوناگون کنار بیایند.

منابع:

<http://www.geek.com>

<http://www.newsroom.intel.com>

<http://www.dhanti.com>

یک صفحه نمایش لمسی، راهی منطقی است تا تولیدکنندگان آنها را از انبوه اولتراپوک‌های بازار متمایز سازند. البته این امر نیز خود نیاز به اندیشه و تامل دارد، چرا که تنها داشتن یک لپ‌تاپ یا صفحه نمایش (monitor) لمسی نمی‌تواند مترادف سهولت استفاده از رایانه‌ها باشد. به جا گذاشتن اثر انگشت‌های چرب روی سطح صفحه نمایش واقعاً برای هیچ‌کس جذاب نیست.

رایانه‌های لوحه‌ای و تغییرپذیرها

ثابت شده است که رایانه‌های لوحه‌ای (tablet) که پایانه‌های گسترش (docks) صفحه کلید شکل را به کار می‌برند، بسیار قابل استفاده‌تر از لپ‌تاپ‌های سنتی با پشتیبانی افزوده لمسی است. بیشتر آنها ساخت کارخانه‌های ایسوس و ایسر هستند. از نمونه‌های آنها می‌توان تبلت نیرو گرفته از پردازنده اتم (Atom) آیکونیا (Iconia W510) ۱۰/۸ اینچی و بسیار قدرتمندتر از آن آیکونیای W700 نیرو یافته از پردازنده آیوی بریج (Ivy Bridge) است و نمونه تبلت‌های دیگر براساس اتم، آرم (ARM) و آیوی بریج نظیر تبلت ۱۱/۶ اینچی ۸۱۰، تبلت ۱۰/۸ اینچی ۶۰۰ و نمونه Transformer Book (که در

اندازه‌های ۱۱/۶، ۱۳ و ۱۴ اینچی به بازار عرضه شده‌اند) هستند. انتظار

جواد ودودزاده

در نمایشگاه اخیر کامپیوتکس (Computex) تایوان تعداد زیادی رایانه جدید به معرض نمایش گذاشته شد. با وجود طراحی متفاوت، همه آنها از یک وجه مشترک برخوردار بودند که پشتیبانی از قابلیت لمسی (touch) بود. هنوز چند ماهی به زمان انتشار رسمی نسخه نهایی ویندوز ۸ (Windows 8) باقی مانده و این در حالی است که سیستم عامل (OS) جدید از مدت‌ها پیش قابلیت خود را در محصولات تولیدکنندگان سخت‌افزارهایی به کار برده که امیدوارند این OS فروش آنها را افزایش دهد. این رابط کاربری (interface) عظیم که پیاده کردن آن روی رایانه‌های PC و همراه چندان ساده و خالی از اشکال نیست، تولیدکنندگان سخت‌افزارها را واداشته است تا تغییرات فراوانی روی محصولات سخت‌افزاری خود اعمال کنند.

اولتراپوک‌ها (Ultrabook)

نسل اول اولتراپوک‌ها کم و بیش به دسته‌ای از لپ‌تاپ‌های باریک و سبک ۱۱ تا ۱۳ اینچی اطلاق می‌شود که در بسیاری موارد نیز این نگارش‌های ناقص و بدقواره ناعادلانه با مک‌بوک‌ایر موفق اپل (Apple Macbook Air) مقایسه می‌شود، به بازار عرضه شده است. درست یک سال پس از عرضه به بازار، بیشتر تولیدکنندگان سخت‌افزار با جبار و جنجال فراوان حتی دست به طراحی دومین و سومین نسل آنها زده‌اند و سعی دارند آنها را هر چه بیشتر به الگوی واقعی‌شان «ایر» نزدیک کنند که این کار به ایجاد دسته‌ای درخور توجه از رایانه‌ها منجر شده است. یک سری از تولیدکنندگان مثل توشیبا با هدف ارتقای قدرت گرافیکی جهت دست یافتن به سهمی از بازار لپ‌تاپ‌های مخصوص بازی و جذب کاربران بازیخور، شروع به کار گذاشتن تراشه‌های (chip) گرافیک مستقل در اولتراپوک‌هایشان اقدام کرده‌اند و صفحه نمایش‌هایی را با اندازه‌ها و رزولوشن‌های عجیب و غریب به کار می‌برند تا نظر کاربران را به سوی محصولات خود جلب کنند. بیشتر آنها یکی پس از دیگری در حال تکمیل تولیدات خود با پشتیبانی لمسی هستند. برخی از این محصولات همان اولتراپوک‌های معمولی است که قابلیت صفحه لمسی (touchscreen) به آنها افزوده شده و می‌توانید نمونه آنها را در لپ‌تاپ‌هایی مثل Acer Aspire S7 و Asus Zenbook Prime ببینید. هر دوی آنها از بسیاری جهات و کیفیت‌ها با اجداد خود نسل اولی‌های اولتراپوک‌ها مشترک بوده و افزودن

سطح: حرفه‌ای

پرو فایل های کروم

امیر عساری

ایجاد پرو فایل های مختلف در مرورگر کروم به شما امکان می دهد چنانچه از یک رایانه به صورت اشتراکی استفاده می کنید، هر کاربر برای خودش یک پرو فایل مجزا ایجاد کرده و طبق اطلاعات و سلیقه خود به استفاده از مرورگر بپردازد. این پرو فایل ها شما را قادر می سازد تا بوکمارک ها، افزونه ها، برنامه ها، کلمات عبور و حتی پوسته مورد علاقه خود برای مرورگر را در کاربری خود در سرویس گوگل به ثبت برسانید و هر جا که از مرورگر کروم استفاده کردید آنها را نیز با خود همراه داشته باشید. یکی از مشکلاتی که کاربران هنگام استفاده با پرو فایل ها با آن مواجه اند هنگامی است که چند کاربر به طور همزمان از یک رایانه استفاده کنند که این مساله موجب می شود برای استفاده از پرو فایل های شخصی خود، پیوسته مراحل را برای تغییر پرو فایل از یک کاربر به کاربر دیگر طی کنند. در چنین شرایطی اگر دوست دارید به آسانی همزمان با اجرای مرورگر کروم، پرو فایل مورد نظرتان نیز فعال شود، می توانید با طی مراحل زیر برای هر پرو فایل، یک میانبر ایجاد کرده و با استفاده از این میانبرها مرورگر را با پرو فایل مورد نظر اجرا کنید:



۱- پیش از هر چیز توجه داشته باشید در این مثال فرض می کنیم شما مرورگر کروم را نصب کرده و چند پرو فایل را نیز برای خود ایجاد کرده اید. ۲- در بخشی خالی از دسکتاپ کلیک راست کرده و از منوی New گزینه Shortcut را انتخاب کنید. ۳- در فیلد مربوط به مسیر فایل اجرایی در پنجره Create Shortcut، عبارت زیر را وارد کنید:

در ویندوز ۷:

"C:\Users\username\AppData\Local\Google\Chrome\Application\chrome.exe" --profile-directory="Profile 1"

در ویندوز اکس پی:

"C:\Documents and Settings\username\Local Settings\Application Data\Google\Chrome\Application\chrome.exe" --profile-

directory="Profile 1"

توجه داشته باشید که در عبارات فوق باید به جای username نام کاربری جاری ویندوز را وارد کنید و به جای عدد یک در عبارت Profile 1 نیز باید شماره پرو فایل مورد نظرتان را وارد کنید. (به طور پیش فرض هر پرو فایلی که زودتر ایجاد شده باشد، شماره کمتری دارد و اولین پرو فایل ایجاد شده در کروم، پرو فایل یک به شمار می رود)

۴- با انتخاب گزینه Next مراحل را ادامه دهید.

۵- در نهایت به میانبر جدید یک نام اختصاص داده و روی گزینه Finish کلیک کنید.

۶- از این پس با دوبر کلیک روی میانبر ایجاد شده در مرحله پنج، مرورگر کروم با پرو فایل یک اجرا شده و می توانید براحتی به استفاده از آن بپردازید. با تکرار این عملیات و اختصاص پرو فایل های دیگر نیز می توانید برای هر پرو فایل یک میانبر جدید بسازید.

سطح: مبتدی

خطوط راهنما در فتوشاپ و ایلوستریتور

وقتی بخواهید در نرم افزارهای فتوشاپ و ایلوستریتور، مکان قرارگیری موضوعات و تصاویر مورد نظرتان را با دقت فراوان مشخص کنید، می توانید از خطوط راهنما (Guide Lines) کمک بگیرید. این خطوط به صورت پیش فرض به رنگ آبی روشن است و در برخی تصاویر، تشخیص این خطوط از رنگ زمینه طرح کاملاً دشوار و حتی غیرممکن است! اگر دوست دارید علاوه بر رنگ خطوط راهنما در این نرم افزارها، شکل نمایش آنها را نیز تغییر دهید باید مراحل زیر را دنبال کنید:

۱- ابتدا نرم افزار مورد نظرتان را اجرا کنید. (نرم افزار فتوشاپ یا ایلوستریتور)

۲- به منوی Edit بروید و پس از انتخاب گزینه Preferences، بخش Guides, Grid & Slices، (برای ورود به این بخش می توانید کلیدهای ترکیبی Ctrl + K را نیز فشار داده و از پنجره به نمایش درآمده روی بخش Guides, Grid & Slices کلیک کنید).

۳- بخش Guides را پیدا کرده و از قسمت Color رنگ دلخواه خود را برای خطوط راهنما انتخاب کنید.

۴- در همین بخش با تغییر گزینه موجود در قسمت Style می توانید چگونگی خطوط راهنما را نیز تغییر داده و در نهایت با کلیک روی گزینه OK تغییرات را ذخیره کنید.



سطح: متوسط

خط فرمان در ویندوز ۸

بسیاری از کاربران حرفه ای سیستم عامل ویندوز در محیط کاربری مترو در ویندوز ۸ نیز به دنبال ابزار Command Prompt هستند تا با استفاده از خط فرمان به اجرای عملیات دلخواه خود در سیستم عامل بپردازند. برای دسترسی به این ابزار در ویندوز ۸ نیز روش های مختلفی وجود دارد که در ادامه به معرفی آنها می پردازیم:

سریع ترین راه دسترسی به خط فرمان

۱- کلیدهای ترکیبی Win + R را فشار دهید تا پنجره Run نمایش داده شود. ۲- عبارت cmd را در فیلد مربوط وارد کرده و کلید اینتر را فشار دهید تا خط فرمان باز شود.

سنجاق کردن خط فرمان

۱- نوار جستجو را فعال و عبارت Command Prompt را در آن وارد کنید. ۲- از فهرست نتایج، روی آیکون مربوط به ابزار Command Prompt کلیک راست کرده و از میان گزینه های به نمایش درآمده یکی از گزینه های Pin to Start یا Pin to Taskbar را انتخاب کنید.

خط فرمان با دسترسی مدیر سیستم

۱- برای استفاده از خط فرمان با سطح دسترسی مدیر سیستم می توانید پس از جستجو و کلیک راست روی آیکون این ابزار، گزینه Run as administrator را از میان گزینه های به نمایش درآمده انتخاب کنید. در این حالت ابزار Command Prompt با دسترسی مدیر سیستم اجرا شده و عنوان Administrator: Command Prompt نیز به پنجره آن اختصاص می یابد.



سطح: مبتدی

برچسب ها در گوگل

شوید.

۲- از بخش بالا سمت راست محیط کاربری، با کلیک روی آیکونی که به شکل یک چرخ دنده کوچک است، گزینه Settings را انتخاب کنید. ۳- پس از نمایش صفحه تنظیمات، به تب Labels بروید.

۴- تب Labels امکان مدیریت روی برچسب ها و دیگر نشانه های به نمایش درآمده در ستون سمت چپ جی میل را در اختیار شما قرار می دهد. (این صفحه در حالت کلی به سه بخش برچسب های سیستمی، حلقه ها و برچسب های متفرقه تقسیم شده است).

۵- با انتخاب یکی از گزینه های show یا hide برای برچسب های سیستمی می توانید نسبت به نمایش آنها در ستون سمت چپ جی میل تصمیم گیری کنید.

همچنین برخی برچسب ها همچون Drafts و Spam گزینه ای با عنوان show if unread دارد که مشخص می کند برچسب در صورتی نمایش داده شود که شامل یک پیام خوانده نشده است.

۶- بخش حلقه ها در صورتی نمایش داده می شود که از سرویس گوگل پلاس نیز استفاده کنید. در صورت فعال بودن این بخش نیز می توانید همچون برچسب های سیستمی، نمایش یا عدم نمایش حلقه های دوستانتان را نیز

لایل یا همان برچسب ها در جی میل به شما امکان می دهد براحتی ایمیل های خود را دسته بندی کنید و بدون نیاز به طی مراحل پیچیده، با انتخاب هریک از برچسب ها از ستون سمت چپ محیط کاربری خود به مجموعه ایمیل های اختصاص یافته به هر مجموعه دسترسی یابید.

استفاده از این قابلیت برای بسیاری از کاربران سودمند است؛ اما وقتی تعداد این برچسب ها زیاد باشد پیدا کردن برچسب مورد نظر نیز کاری دشوار می شود و مشکلاتی را برای کاربران به وجود می آورد. در چنین شرایطی تصمیم گیری در مورد نمایش داده نشدن هریک از این برچسب ها می تواند در پاکسازی فهرست برچسب ها از گزینه های اضافه یا اولویت دهی به برچسب های مهم تر بسیار سودمند باشد.

همچنین در صورتی که از کاربران سرویس گوگل پلاس باشید این مشکل با نمایش فهرستی از حلقه های دوستان شما چند برابر شده و پاکسازی محیط کاربری جی میل از برچسب ها و حلقه های اضافی به یکی از مهم ترین کارهای شما تبدیل می شود. چنانچه شما هم با این مشکل دست و پنجه نرم می کنید و می خواهید به این فهرست ها سر و سامانی بدهید باید به روش زیر عمل کنید:

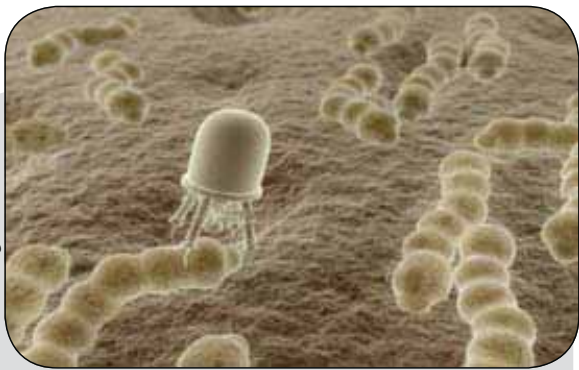
۱- به محیط کاربری خود در جی میل وارد



عکس: Gizmodo

تلویزیون گوگلی یکپارچه با کنسول OnLive

آن طور که از برخی خبرها به نظر می‌رسید پدیده گوگل تی وی سال گذشته مسکوت ماند. اما شرکت ویزو اخیراً ست‌تاپ‌های گوگل تی وی خود را عرضه کرده است که می‌تواند با کنسول آنلاین OnLive همخوان شده و بازی‌ها را اجرا کند.



عکس: EurekaAlert

کارخانه‌های تولید دارو در اندازه نانو

به لطف پیشرفت‌های چشمگیر در صنعت نانو، تحقیقات جدید نشان می‌دهد کارخانه‌هایی در اندازه نانومتریک درون بدن بیمار ایمپلنت می‌شود تا تولید دارو و رساندن آن به نقاط آسیب‌دیده را از بدن بیمار آغاز کند.



عکس: Kickstarter

حلقه‌ای برای حکمفرمایی

بازی‌های دستگاه‌های صفحه لمسی هنوز به پتانسیل کامل نرسیده‌اند. از این رو این حلقه بی‌سیم که شیوه بازی کردن را به طور کامل تغییر می‌دهد، شاید تحولی در این صنعت به وجود بیاورد. این حلقه که Ringbow نام دارد، علاوه بر بازی می‌تواند برای پاسخ به تماس‌های دریافتی، وبگردی و کنترل از راه دور تلویزیون نیز استفاده شود.



نظر و پیشنهاد خود را به نشانی: تهران، بلوار میرداماد، جنب مسجد الغدير، روزنامه جام جم یا پست الکترونیکی click@jamejamonline.ir بفرستید.

آینده گوشی‌های مایکروسافت

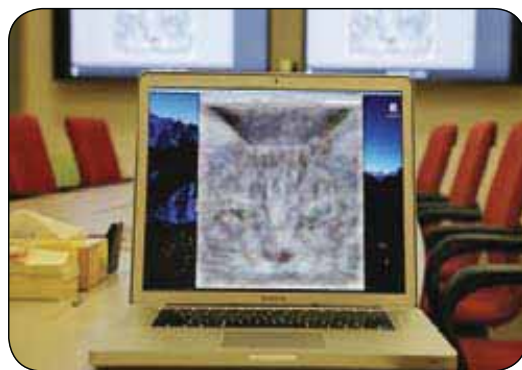
پس از معرفی تبلت‌های مایکروسافت با عنوان سرفیس، خیلی‌ها منتظرند تا سری جدید محصولات سخت‌افزاری مایکروسافت را در زمینه تلفن همراه ببینند. این طرح اولیه از گوشی‌های سرفیس است که به دست جونااس دنهارت طراحی شده است.



عکس: GeekyGadgets

مغز مصنوعی با ۱۶ هزار سلول طبیعی

جادوگران تکنسین گوگل X که پروژه‌هایی همچون عینک گوگل و ماشین‌های خودکار را تولید کرده‌اند ۱۶ هزار پردازنده را به یکدیگر وصل کرده تا شبکه‌ای عصبی تولید کنند. این شبکه عظیم با ده میلیون تصویر ثابت کوچک از ویدئوهای یوتیوب تغذیه شده تا خودش یاد بگیرد. این شبکه تصاویری با توجه به داده‌های خود گربه‌ها را جدا کرده بود؛ در حالی که هیچ مفهومی از گربه به این مغز مصنوعی متشکل از هزار رایانه داده نشده بود.



عکس: NewYorkTimes

گوگل خرگوش را از کلاه بیرون کشید!

بالاخره گوگل برای این که از قافله عقب نیفتد، تبلت خودش را عرضه کرد. این تبلت ۷ اینچی که توسط ایسوس تولید شده است، همانند گوشی‌های این شرکت نکسوس نام دارد و ارتباط تنگاتنگی با سرویس Google Play (فروشگاه جدید گوگل) دارد. پردازنده nVidia tegra یک گیگابایت رم و رزولوشن ۱۲۸۰ در ۸۰۰ پیکسلی از دیگر قابلیت‌های این تبلت خواهد بود. همچنین باتری آن می‌تواند ۹ ساعت فیلم HD پخش کند.



عکس: GooglePlay

پخش مدیای گوگلی

برای دسترسی بهتر به محتوای رسانه‌ای گوگل، این شرکت در نظر دارد Nexus Q را عرضه کند تا این رسانه اینترنتی را به محیط پذیرایی خانه هم بیاورد! این دستگاه که به سرویس‌هایی همچون Google Play و YouTube متصل می‌شود، می‌تواند مدیای دریافتی از این تصاویر را مستقیماً روی تلویزیون خانگی پخش کند.



عکس: LeapMotion

قاتل کیبورد و ماوس

شرکت LeapMotion با طراحی دستگاهی که می‌تواند حرکات دست را ۲۰۰ برابر دقیق‌تر از دستگاه‌های فعلی بازار طراحی کند، می‌خواهد کیبورد و ماوس را به کل از بین ببرد. تشخیص این دستگاه در حد یک صدم میلی‌متر است و می‌تواند ده انگشت را به طور همزمان تشخیص بدهد.

