

# کلیک

مجله

یکشنبه ۱۴ آبان ۱۳۹۱  
شماره ۴۰۰

صفحه ۲ تا ۴

## لشکرکشی دوباره مایکروسافت ویندوز ۸ رونمایی شد

مدیریت پهنای باند  
در شبکه

۱۴

شرط و شروطهایی  
برای ترکیب لایه‌ها

۱۲

نوع دیگری  
از اضطراب

۸-۹

زندگی  
به سبک گوگل

۷

ابزاری که وب را  
ساده‌تر کرد

۶

# Windows

## ویندوز



## ویندوز ۸ رونمایی شد

محمد رضا قربانی

ویندوز ۸ آماده عرضه است. این سیستم عامل که تصویرسازی دوباره‌ای از ویندوزهای قدیمی‌تر است، برای مایکروسافت و مشتریان، همان قدر اهمیت دارد که ویندوز ۳/۱، ویندوز ۹۵ و اکس‌پی اهمیت داشت. سیستم عاملی که رابط کاربری‌اش طوری تغییر کرده است که بتواند روی دستگاه‌های با صفحه لمسی از جمله رایانه‌های با قابلیت لمسی و تبلت‌ها کار کند. مایکروسافت همچنین تبلت خودش را عرضه خواهد کرد. این تبلت، Surface نام دارد و برای نخستین بار است که این شرکت یک دستگاه کامل را از اول تا آخر خودش تولید می‌کند. هم تبلت‌های مایکروسافتی و هم ویندوز ۸ قابل تهیه بوده است.

و اما در همایش رونمایی ویندوز ۸، مایکروسافت نیویورک را انتخاب کرد و میزبان حدود ۵۰۰ خبرنگار و مهمان‌های دیگرش بود. هر چند، مایکروسافت که پیشتر سر پل مک‌کارتی و رینگو استار، دو عضو گروه قدیمی بیتلز را به کمپین تبلیغاتی آورده بود، این بار بدون راک‌استارهای مشهورش به معرفی پرداخت. سران‌اجرای مایکروسافت در این همایش، از تولید هشت نوع دسکتاپ، لپ‌تاپ و تبلت خبر دادند که ایسوس، دل، سامسونگ و... تولید آنها را به عهده خواهند داشت.

طی روزهای اخیر، بسیاری از منتقدان از ویژگی‌های مثبت تبلت‌های ویندوزی جدید صحبت کرده‌اند، هر چند برخی دیگر معتقدند کمبود نرم‌افزارها در ویندوز استور(فروشگاه راه‌اندازی شده مایکروسافت برای فروش نرم‌افزارهای ویندوزی، همانند اپ‌استور اپل) باعث کاهش کیفیت خدمات دهی و در نهایت استفاده صحیح از دستگاه‌های ویندوزی می‌شود.

استیون سینوفسکی، رئیس بخش ویندوز و

ویندوز لایو می‌گوید: «ویندوز استور هنگام راه‌اندازی بیشتر از هر فروشگاه دیگری نرم‌افزار دارد.» او همچنین به آپد ایل اشاره می‌کند که در زمان عرضه، از بازار آیفون استفاده کرد و بسیاری از نرم‌افزارهای آیفون روی آپد پورت شد.

به نظرسینوفسکی، هزاران توسعه‌دهنده نرم‌افزار وارد اکوسیستم ویندوز می‌شود و استفاده از پی‌سی روز به روز بهتر خواهد شد.

پیش از رونمایی ویندوز در آمریکا، شانگهای هم شاهد رویداد مشابهی بود.

شاید بهتر است اشاره شود که درون‌مایه کنفرانس خبری مایکروسافت برای معرفی ویندوز ۸، از بسیاری جهات قابل مقایسه با اپل بود. همه چیز از نظر ظاهری و شکل برگزاری گرفته تا معرفی قابلیت‌ها به روشی خودمانی‌تر، مشابه کنفرانس‌های اپل بود. تفاوت بزرگ این دو شرکت در آن است که اپل از عنصر غافلگیری استفاده می‌کند و محصولاتش را تنها در این کنفرانس‌ها معرفی می‌کند، اما بیشتر قابلیت‌هایی که مایکروسافت در این همایش از آنها صحبت کرد، قبلاً طی توزیع نسخه‌های پیش‌نمایشی ویندوز دیده، شنیده، بررسی و حتی قابلیت‌های آن سنجیده شده است. هر چند یکی از مشکلات، داشتن بازار عظیم و وجود شرکای تجاری در اکوسیستم ویندوز، این

### شروعی متفاوت

مایکروسافت ویندوز ۸ بدون شک، بیش از ویندوز ۹۵ کاربران را شگفت‌زده کرده است. حذف دکمه استارت و به جای آن، قراردادن صفحه‌ای به نام Start که در آن، مربع‌های رنگی جای فهرست‌ها و آیکون‌ها را گرفته، تنها نقطه آغاز این تغییر است. هر یک از این مربع‌ها می‌تواند به یک فرد، نرم‌افزار، وب‌سایت، فولدر، پلی‌لیست یا هر چه کاربر بخواهد، تبدیل شود. تعداد مربع‌های صفحه استارت محدود نیست و جابه‌جا کردن آنها، کاملاً به سلیقه کاربر بستگی دارد.

همچنین دیگر خبری از دیوار آیکون‌های ثابت نیست. این مربع‌های رنگی می‌تواند آخرین اطلاعات، به روز شدن وضعیت‌ها، پیش‌بینی آب و هوا، آخرین اخبار، آخرین توثیقات و هر چیزی را که نرم‌افزار بخواهد در لحظه گزارش کند، نشان دهد.

علاوه بر همه اینها، عکس‌ها، وب‌سایت‌ها، ویدئوهای بامزه‌ای که دیده‌ایم و تقریباً هر چیز دیگری می‌تواند در لحظه با دیگران به اشتراک گذاشته شود. دیگر نیازی به کپی و پیست آدرس نیست، کافی است ماوس را به گوشه سمت راست برده و گزینه Share را انتخاب کنید تا از طریق ایمیل یا فیس‌بوک مطلبتان ارسال شود.

### نرم‌افزارهای پایه

ویندوز به صورت پیش‌فرض با تعدادی نرم‌افزار پایه عرضه می‌شود. نرم‌افزارهایی چون People، Mail و Messaging برای انجام سریع کارهای روزمره توصیه شده‌است.

نرم‌افزار Mail می‌تواند از اوت‌لوک، جیمیل و یاهو ایمیل‌ها را بیاورد. نرم‌افزار اسکای‌درایو برای ذخیره فایل‌ها و نرم‌افزارهای ویندوزی به کار می‌رود و می‌تواند میان چند دستگاه به اشتراک گذاشته شود. نرم‌افزار People برای مشاهده آخرین اطلاعات و گفت و گوها میان افراد مختلفی که در فهرست تماس‌های ایمیل، دوستان فیس‌بوک یا LinkedIn قرار دارند، به کار می‌رود. نرم‌افزار Video برای تماشای ویدئوها و شوه‌های تلویزیونی است و می‌تواند برای انتقال ویدئو به تلویزیون نیز استفاده شود. نرم‌افزار Music برای خرید، یافتن یا گوش دادن به موسیقی محبوبتان تولید شده است. حتی می‌توان پلی‌لیست‌ها را از درون نرم‌افزار با دیگران به اشتراک گذاشت. نرم‌افزار Messaging برای نمایش فهرستی یکپارچه از دوستان فیس‌بوک و مسنجر استفاده می‌شود. برای کسانی هم که به گفت‌وگوی ویدئویی علاقه‌مندند، نرم‌افزار اسکایپ روی ویندوز نصب شده است.

### رایانه‌های نسل جدید

پی‌سی‌های نسل نو، جدا از مدلی که انتخاب می‌کنیم، بیشتر با ویندوز ۸ همخوان خواهد بود. تبلت‌های جدید سبک و سریع بوده و با طول عمر بالای باتری‌ها، می‌تواند بیشتر و بیشتر بدون نیاز به برق استفاده شود. تبلت/لپ‌تاپ‌ها، یا همان کانورتیبل‌ها هم قابلیت‌های تبلت را در خود دارند و هم سرعت با اتصال به کیبورد می‌تواند به یک لپ‌تاپ همه‌فن حریف تبدیل شود. زمان استارت‌آپ سیستم‌های جدید مایکروسافتی نیز کمتر از ده ثانیه است!

در صفحه ویندوز مایکروسافت، به نشانی زیر می‌توان اطلاعات کاملی از انواع دستگاه‌های تولیدشده مختص ویندوز ۸ به دست آورد. این دستگاه‌ها را شرکت‌هایی چون لنوو، دل، ایسوس و ایسر تولید کرده‌اند.

<http://windows.microsoft.com/en-US/windows-8/new-pcs>

مایکروسافت همچنین در این صفحه، پرسشنامه‌ای قرار داده که به کاربران کمک می‌کند مدل جدید دستگاه‌های ویندوز ۸ را انتخاب کنند.



# Windows

## ویندوز

### همخوانی چند سیستم با یکدیگر

با کمک حساب مایکروسافت، می‌توان تنظیمات و موارد محبوب یک سیستم را به دیگر سیستم‌ها انتقال داد. حساب مایکروسافت (که در حقیقت یک آدرس ایمیل و رمز عبور است) روش جدید برای ورود به سیستم‌هایی محسوب می‌شود که ویندوز ۸ یا ویندوز RT رویشان نصب است. این قابلیت که از گوگل کروم-بوک الهام گرفته است، می‌تواند نرم‌افزارها، تنظیمات، فایل‌های مهم و... را میان دستگاه‌های مختلف به اشتراک بگذارد. برای مثال، اطلاعات دوستان هر کاربر از طریق وب‌سایت‌هایی چون هات‌میل، اوت‌لوک، فیس‌بوک و توییتر به‌صورت خودکار به‌روز شده و در آخرین وضعیتشان قرار خواهد داشت.

به‌اشتراک‌گذاری فایل‌ها، تصاویر و اسناد از طریق اسکای‌درایو، فیس‌بوک و فلیکر ممکن خواهد بود. نرم‌افزارهای خریداری شده در ویندوز استور، می‌تواند روی پنج دستگاه ویندوزی نصب شود. تنظیمات شخصی هر فرد به‌صورت خودکار در سرورهای مایکروسافت پشتیبان‌گیری و میان دستگاه‌های ویندوز ۸ و ویندوز RT به‌اشتراک گذاشته می‌شود. تم‌ها، تنظیمات زبان، مرورگر پیش‌فرض و تاریخچه مرور صفحات وب از جمله مواردی است که نیازی به پشتیبان‌گیری دستی نداشته و به‌صورت خودکار و آنلاین میان دستگاه‌های مختلف همخوان خواهد شد.



موضوع را اجتناب‌ناپذیر می‌کند.

این رویداد مایکروسافت، حتی در مقایسه با بقیه کنفرانس‌هایی که این شرکت برگزار می‌کرد، یکجورهای سرد و بی‌روح بود. در زمان عرضه ویندوز ۹۵، بیل گیتس از جی لنو (کم‌دین) برای معرفی ویندوز ۹۵ استفاده کرد تا نشان دهد ویندوز چقدر ساده است. مک کارتنی و رینگو استار نیز در کنفرانس بازی مایکروسافت، کمک زیادی در معرفی بازی Beatles: Rock Band داشتند.

اما در کنفرانس عجیب ویندوز ۸، مایکروسافت با کمک جعبه‌های چوبی مدلی مینیاتوری از منهن درست کرد. این جعبه‌ها به رنگ سفید بود و ناحیه‌ای به اندازه یک زمین بسکتبال را اشغال کرده بود. خبرنگارها، برای تست کردن مدل‌های مختلف ویندوز ۸، باید به میان این جعبه‌های سفید می‌رفتند که به سقف ساختمان‌ها پرچ شده بود!

سینوفسکی نخستین فردی بود که روی صحنه آمد و جلوی ردیفی از مانیتورهای آبی دستگاه‌های ویندوز ۸، که توسط تولیدکنندگان مختلف آماده شده بود، ایستاد. پیراهن یقه هفت آبی روشن، با تی‌شرت سفید، عجیب آنجا بود که استیو بالمر هم کراوات نداشت و می‌خواست مراسم صمیمی‌تری را برگزار کند.

سران اجرایی مایکروسافت در این کنفرانس اعلام کردند ویندوز بیش از یک میلیارد مشتری دارد و ۱۱ میلیارد عکس، در سرویس رایانش ابری مایکروسافت، اسکای‌درایو قرار گرفته است.

اپل هم نقش مهمی در ماجرا داشت، چرا که مایکروسافت خوب توانسته بود راه‌اندازی یک کنفرانس خبری را از این شرکت وام بگیرد. آنها از کتاب لغات اپل، صفت «ترین‌ها» را گرفته بودند و از طریق آن، ویندوز و ماشین‌هایی که این سیستم عامل را داشتند، معرفی می‌کرد. سینوفسکی معتقد بود ویندوز ۸، بهترین ویندوزی است که مایکروسافت تاکنون تولید کرده است و تبلت‌ها و پی‌سی‌هایی که با سیستم عامل ویندوز ۸ عرضه می‌شود، بهترین سیستم‌هایی بوده که تاکنون به خط تولید رفته‌است. مایکروسافت برای آن که احترامی به شرکای تجاری تولیدکننده پی‌سی‌ها گذاشته باشد، تا اواخر کنفرانس از دستگاه خودش؛ یعنی تبلت سرفیس، حرفی به میان نیاورد.

در رونمایی دیگری، پانوس پانای، مدیر بخش سرفیس تبلت‌ش را از ارتفاع شانه‌ها کرد. تبلت با برخورد به روی زمین شکست و مایکروسافت با این اقدام، از محکم بودن قاب و شیشه این تبلت صحبت کرد. سینوفسکی همچنین چند دستگاه سرفیس را رونمایی کرد که گروهی آنها را به اسکیت‌برد تبدیل کرده و بخش کوتاهی از رونمایی را به‌خود اختصاص دادند.

بالمر که بخش اولیه را جمع‌بندی می‌کرد، از دغدغه‌هایی صحبت کرد که رابط کاربری ویندوز ۸ در مقابل کاربران قدیمی پی‌سی، که مدل ماوس و کیبوردی را ترجیح می‌دهند، با مشکل مواجه شده است. هر چند او معتقد بود ویندوز ۸ پارادایم‌های پی‌سی‌های امروزی را خواهد شکست.

او سپس از مشکلی که برخی کاربران با نسخه‌های پیش‌نمایشی ویندوز ۸ داشتند، صحبت کرد. از نبود دکمه استارت، محل قرارگیری برنامه‌ها، تنظیمات و دیگر کنترل‌ها صحبت کرد. مایکروسافت معتقد است رابط کاربری جدیدش به‌طور خودکار تایل‌های صفحه اصلی را به‌روز خواهد کرد و همین باعث می‌شود دکمه استارت به دست فراموشی سپرده شود.

خبرنگار آسوشیتدپرس پرسید آیا ممکن است مایکروسافت دکمه استارت را بار دیگر به ویندوز برگرداند و استیو بالمر در حالی که صحنه را ترک می‌کرد، پاسخ داد: تمام صفحه دکمه استارت است.

### همکاری نرم‌افزارها با یکدیگر

کارهایی که قبلاً برای انجام دادنشان به چند نرم‌افزار نیاز بود، در ویندوز ۸ می‌توان یکپارچه کرد. به‌عنوان مثال نرم‌افزار Photos می‌تواند تمام عکس‌های روی رایانه، عکس‌های ذخیره شده در وب‌سایت فلیکر و فیس‌بوک را در یک محل نشان بدهد. علاوه بر اینها، امکان آپلود آنها برای قراردادن در بلاگ، ایمیل به دوستان و... از درون همین نرم‌افزار و بدون نیاز به ترک آن انجام می‌شود.

رابط کاربری نرم‌افزارها شکل و شمایل مشابهی پیدا کرده است و مثلاً کلیک راست، منوی دستورات نرم‌افزار را نشان می‌دهد. جستجو در تمام این نرم‌افزارها نیز رابط یکسانی دارد و صرف نظر از نرم‌افزاری که استفاده می‌کنیم، می‌توان بخش‌های مختلف نرم‌افزار را از طریق منوی جستجو پیدا کرد.

### قابلیت‌های ویندوز ۸

برای مشاهده قابلیت‌های جدیدتر و بیشتر ویندوز ۸ به وب‌سایت مایکروسافت مراجعه کنید.

### ورود با اشاره تصاویر

یکی از قابلیت‌های ویندوز ۸، رمز عبور تصویری است. کاربر می‌تواند تصویر دلخواه را انتخاب کرده و در سه مرحله، به‌طراحی رمز روی آن عکس بپردازد. مثلاً در تصویر یک جنگل، دور سه درخت بخصوص دایره بکشد. هر چند هنوز این قابلیت خیلی پیچیده نشده است و به سه رمز ساده از جمله کلیک روی بخش خاصی از تصویر، کشیدن خط صاف یا دایره محدود مانده است.

**پیشگامان تهران**  
آموزش فوق تخصصی تعمیرات  
لپ‌تاپ، گامیوتر، فتوکپی، پرینتر  
و تلویزیون‌های پیشرفته و A+  
www.pishgamantehran.com  
۰۲۱ - ۶۱۹۶۷

### انواع پوشش های صفحه کلیدی



مایکروسافت دو نوع پوشش صفحه کلیدی لمسی Touch Cover و پوشش صفحه کلیدی مخصوص تایپ Type Cover را برای سرفیس در نظر گرفته است. درست مثل Smart Cover اپل پوشش های سرفیس نیز به صورت آهترایی به کناره تبلت متصل می شود. هر دو پوشش می تواند هم به عنوان پوششی جهت صفحه نمایش سرفیس یا صفحه کلیدی کامل برای این سیستم به کار برده شود. این صفحه کلیدها به دو دکمه برای تاج پد و دو دکمه جهت هدایت رابط کاربری Metro UI ویندوز مجهز بوده و هنگامی که آن را روی صفحه نمایش جمع کنیم، صفحه کلید به صورت خودکار خاموش می شود. تایپ کردن با Type Cover بسیار لذتبخش بوده و فعلا این صفحه کلیدهای پوششی در پنج رنگ موجود است.

### مشخصه های دیگر



سرفیس دو دوربین HD را در پشت و رو دارد که تقریباً ۰/۹ مگاپیکسل بوده که از قابلیت ثبت تصاویر ۷۲۰p برخوردارند. مشخصات رسمی اعلام شده برای این دو تبلت به شرح زیر است:

#### ۱- مشخصات کلیدی سرفیس ویندوز RT

- سیستم عامل windows RT
- CPU انویدیا تگرا ۳
- ضخامت ۹/۳ میلی متر
- ۷۶۶ گرم وزن

- صفحه نمایش اچ دی ۱۰/۶ اینچی Clear Type

- باتری ۳۱/۵ وات ساعت

- درگاه های اتصال: microSD، USB 2.0، Micro-HD video

- ۲x۲ آنتن های وای - فای MIMO

- دو گزینه فضای ذخیره داده ۳۲ و ۶۴ گیگابایتی

- دوربین های رو و پشت HD

#### ۲- مشخصات کلیدی تبلت سرفیس ویندوز Pro

- سیستم عامل windows 8

- نسل سوم پردازنده های سری Core اینتل

- ضخامت ۱۳/۵ میلی متر

- وزن ۹۰۳ گرم

- صفحه نمایش Full HD ۱۰/۶ اینچی

- Clear Type

- ۴۲ وات ساعت باتری

- درگاه های اتصال: microSDXC، USB 3.0

- Mini DisplayPort video

- گزینه های فضای ذخیره داده: ۶۴ و ۱۲۸ گیگابایتی

- دوربین های رو و پشت HD

### منابع:

<http://www.searchfortechology.com>

<http://www.itlounge.eu>

<http://www.microsoft.com>

## معرفی تبلت جدید سرفیس ویندوز Pro8 مایکروسافت و مقایسه آن با سرفیس ویندوز RT

# لشکر کشی دوباره مایکروسافت

جواد ودودزاده



سرفیس مایکروسافت (Microsoft Surface) تنها رایانه لوحه ای (tablet) windows RT نیست که بناسست امسال به بازار عرضه شود. قرار است ظرف چند ماه آینده چهار رقیب دیگرش نیز پا به میدان رقابت بگذارند تا حاکمیت مطلق مایکروسافت بر تبلت های ویندوزی را به چالش بکشند. ممکن است برای خیلی ها این پرسش پیش بیاید که اصلاً ویندوز RT چیست؟ پاسخ این است که این سیستم عامل (OS) نگارش ساده شده ای (lite) از ویندوز ۸ است که با تکیه بر پلتفرم سخت افزاری پردازنده های ARM می تازد. تراشه های ARM بسیار ارزان تر و کم مصرف تر (energy-efficient) از همتاهای ساخت شرکت اینتل بوده و به منظور رابط کاربری Metro ویندوز ۸ مایکروسافت بهینه سازی شده اند. تبلت سرفیس مایکروسافت را می توان اولین نمونه از تبلت های RT دانست. ما در اینجا قصد داریم تبلت سرفیس windows 8 Pro را به شما معرفی و با سرفیس RT مقایسه کنیم و نتایج به دست آمده را برایتان شرح دهیم.

### سرفیس ویندوز Pro 8 مایکروسافت



آنچه مسلم است آینده تبلت های ویندوزی از هر جهت وابسته به موفقیت سرفیس است. اولین نمونه به بازار آمده آن یعنی نگارش پایه ۳۲ گیگابایتی که تاریخ عرضه اش بیست و ششم اکتبر همین امسال تعیین شده ۴۹۹ دلار قیمت گذاری شده است. (لازم به ذکر است که این قیمت ها، برابر متوسط قیمت جهانی کالا است و روشن است با توجه به قیمت دلار در کشورهای متفاوت، فرق می کند) اگر آن را با صفحه کلید پوششی لمسی اش (touch cover) بخواهید ۵۹۹ دلار بوده و سرفیس ۶۴ گیگابایتی با صفحه کلید تاج کاور ۶۹۹ دلار عرضه می شود. قیمت صفحه کلید تاج کاور به تنهایی ۱۲۰ دلار است. پردازنده تگرا ۳ انویدیا (Nvidia Tegra 3 CPU) را به عنوان قلب تپنده در سینه دارد. با این که ویندوز ۸ آن نگارش کامل دمکتایی نیست، اما از طریق فروشگاه windows app store به برنامه های کاربردی Metro از جمله نگارشی رایگان از نرم افزار آفیس مایکروسافت دسترسی دارد. احتمالاً تا سه ماه دیگر نگارش Pro ویندوز ۸ برای تبلت ها به بازار خواهد آمد. این نگارش کامل ویندوز ۸ بر پردازنده های آیوی بریج (Ivy Bridge) اینتل که در اولترا بوک ها و سایر لپ تاپ ها از آنها استفاده می شود نیز قابل اجراست. تبلت های دارای ویندوز 8 Pro احتمالاً کمی قهقور تر بوده، باتری آنها تقویت شده و بهینه سازی پشتیبانی لوازم جانبی از جمله USB 3.0 در برابر USB 2.0.

هیچ لایه اضافی بین شیشه Gurilla Glass 2.0 و صفحه نمایش وجود ندارد و نوشتن با قلم استایلوس روی آن، حس نوشتن روی کاغذ واقعی را منتقل می کند و اصلاً وجود شیشه را روی صفحه نمایش حس نمی کنید. بنابر اعلام مایکروسافت نوک قلم استایلوس با نقطه ای که شما جوهر دیجیتال را می بینید تنها ۰/۷ میلی متر فاصله دارد. همچنین سرفیس پشتیبانی از فناوری palm block tech را ممکن ساخته که از راه آن ویندوز از وجود دو دیجیتال ساز (digitizer) بهره گرفته، یکی را به منظور حالت لمسی و دیگری را برای جوهر دیجیتال به کار می برد. تا زمانی که قلم استایلوس در نزدیکی صفحه نمایش باشد، ویندوز حسگر لمسی را خاموش نگه می دارد؛ بنابراین از خرابی نوشته یا طراحی شما بر اثر اصابت دستتان با صفحه نمایش جلوگیری می کند. وقتی کارتان تمام شود، قلم به صورت آهترایی در کنار تبلت جا می گیرد.

### طراحی بدنه و پایه



مایکروسافت در ساخت بدنه سرفیس از فرآیندی به نام Vapor Mag بهره جسته است. این فرآیند مایکروسافت را قادر ساخته تا فلز را ذوب کرده و بدنه و تمام قطعات تبلت را با ضخامت ی به باریکی ۰/۶۵ میلی متر قالب ریزی کند. کیس کاملاً منیزومی آن را کاملاً در مقابل خط و خش و چربی دست مقاوم کرده است. با وجود جنس فلزی، کاملاً سبک بوده و همین فناوری Vapor Mag باعث شده مایکروسافت بتواند پایه کشویی درون ساخت kickstand را که به صورت کشویی از کنار تبلت بیرون می آید و در تماشای محتوای رسانه ای بصری کاربرد دارد، روی آن بگنجد. این پایه خیلی خوب روی دستگاه کار گذاشته شده و به تمام معنی به دردیخور است.

خروجی ویدئوی DisplayPort و شکاف پایه گسترش کارت حافظه SDXC و ظرفیت دو برابری فضای ذخیره داده (storage) نسبت به نگارش RT در آنها صورت گرفته است.

### صفحه نمایش



صفحه نمایش ۱۰/۶ اینچی سرفیس از نظر نور به خانواده صفحه نمایش های ClearType تعلق دارد و از نسبت قاب تصویر (aspect ratio) برابر با ۱۶:۹ که مشخصه HDTV است بهره می برد و نمایش فیلم های کیفیت دار شما را روی صفحه نمایش تبلت به صورت تمام (full-screen) صفحه ممکن می سازد و در آن از کشیدگی (steretching) و جمع شدگی کناره های تصویر (letterboxing) فیلم ها خبری نیست. بیشتر تبلت های اندرویدی نسبت قاب تصویر ۱۶:۱۰ دارد و آید از نسبت قاب تصویر چهار گوش ۴:۳ که یادآور تلویزیون های پیش از HD است، بهره می برد. تفکیک پذیری صفحه نمایش نگارش RT سرفیس ۱۳۶۶ در ۷۶۸ پیکسلی بوده در حالی که رزولوشن صفحه نمایش سرفیس Pro تا حد ۱۹۲۰ در ۱۰۸۰ پیکسل یعنی 1080p بهینه سازی شده است. سرفیس ویندوز Pro 8 جوهر رسانی دیجیتال (digital inking) را مورد پشتیبانی قرار داده که کیفیت نوشتن با قلم stylus و بزرگنمایی نوشته ها را تا حد زیادی بالا برده و نوشتن روی آن بسیار روان و اثری از بریده بریده شدن لبه فونت ها در آن مشاهده نمی شود. بنابر گفته مایکروسافت، این امر به لطف نرخ نمونه سازی (sampling rate) خوب 600dpi داده های ثبت شده صفحه نمایشی که روی آن می نویسید، میسر شده است و به صورتی مشهود موجب جوهر رسانی دیجیتال دقیق تری را فراهم می سازد. به لطف فرآیند تضمینی نوری (optical bonding process)،



## آیپد کوچولو

نازلی وحدت

در چند روز آینده کمپانی اپل محصول جدید و پیشرفته خود با نام آیپد مینی را به همگان معرفی خواهد کرد. طبق اعلام این کمپانی این تبلت کوچکتر و با قیمتی ارزانتر از نمونه‌های پیشین خواهد بود. علاوه بر اینها، کمپانی اپل اعلام کرده این محصول رقیب سرسختی برای دو تبلت آمازون و گوگل خواهد شد؛ زیرا این دو جزو برترین تبلت‌های ارائه شده در اندازه هفت اینچ هستند. همین نکته بازار رقابت تبلت جدید را با دو رقیب خود داغ‌تر خواهد کرد. البته اعلام به بازار آمدن تبلت اپل هنوز به صورت رسمی اعلام نشده، ولی شایعات و بحث‌های گوناگونی درباره قابلیت‌های آن در سایت‌های مختلف وجود دارد. براساس همین شایعات، اطلاعاتی درباره این تبلت به شما ارائه می‌کنیم؛ هر چند این نکات بسیار محدود است و برای به دست آوردن اطلاعات ریزتر و دقیق‌تر باید تا به بازار آمدن این گجت صبر کنیم. ولی برای شروع بد نیست اطلاعاتی در زمینه شکل ظاهری این تبلت به دست آوریم. به نظر شما چه تغییری در شکل ظاهری تبلت جدید ایجاد شده است؟

براساس تجربیات قبلی که از کمپانی اپل داشته‌ایم، انتظار می‌رود شکل ظاهری آیپد مینی مشابه آیپدهای اپل باشد با این تفاوت که اندازه آن کوچک شده باشد. این یعنی آیپد مینی دارای شکل پیشین منتها در ساختاری کوچکتر و گوشه‌هایی گرد است. علاوه بر این بر اساس اطلاعات به دست آمده، جنس بدنه این تبلت از آلومینیوم بوده و بدون شک یک حفره اتصال کوچک در قسمت پایین آن قرار داده شده که جایگزین بسیار مناسبی برای سیم‌های ۳۰ پینی برای اتصال دیگر گجت‌های اپلی است. البته برای کامل‌تر بودن ست گجت اپل‌تان می‌توانید یک آداپتور جانبی که کمپانی اپل برای اتصال این تبلت‌ها به دیگر گجت‌های الکترونیکی ساخته نیز خریداری کنید. متأسفانه کمپانی اپل این بار نیز این تبلت را در دو رنگ سفید و سیاه ساخته است، به همین دلیل این تبلت تنوع چندانی ندارد. خوشبختانه این گجت به قدری کوچک و ریز است که به آسانی می‌توانید آن را با خود به هر جا که دوست داشتید حمل کنید، همین کوچک‌شدن سایز تبلت باعث کم‌تر شدن وزن آن نیز شده است.

یکی دیگر از مشخصه‌های بارز یک تبلت، اطلاعات مربوط به صفحه نمایش آن است. بر اساس اطلاعات به دست آمده اندازه صفحه‌نمایش این تبلت حدود ۷/۸۵ اینچ ساخته شده، در حالی که صفحه‌نمایش ساخته شده توسط رقیب اندرویدی این تبلت به دلیل همراه داشتن نسبت ۱۶/۱۰ یا ۱۶/۹ آن کمی پهن‌تر است و در مقایسه با گوگل نکسوس و آمازون کیندل این محصول حدود ۴۰ درصد بیشتر از دیگر تبلت‌ها دارای محدودیت‌های خاص برای نمایش تصاویر روی صفحه‌نمایش است. متأسفانه این تبلت فیلم‌ها را با نوارهای باریکی در قسمت بالا و پایین صفحه‌نمایش خواهد داد؛ زیرا اندازه صفحه نمایش آن چنین مشکلی را ایجاد می‌کند.



Passcode و اضافه کردن نرم‌افزارهایی که با برنامه سیری برایتان کار خواهد کرد.  
منبع: WWW.phonearena.com

دیگر ساخته نشده، هر چند تغییراتی جزئی، اما قابل ملاحظه در آن ایجاد شده است؛ همانند متفاوت کردن دسترسی کاربران به سایت Facebook، نرم‌افزار جدید

در ضمن رزولوشن صفحه‌نمایش این تبلت ۱۰۲۴ یا ۷۶۸ پیکسل است که این به نوبه خود خبر خوشایندی برای کاربران نخواهد بود؛ زیرا بیشتر آنها انتظار داشتند صفحه‌نمایش این تبلت از نوع Retina باشد، هر چند تغییر نیافتن این صفحه نمایش به نوع Retina باعث کم‌تر شدن هزینه ساخت و کاهش قیمت خرید آن شده است.

یکی دیگر از نکات بسیار مهم هر تبلت پردازشگر آن است، متأسفانه هیچ خبری راجع به سایز پردازشگر این تبلت تا به حال به دست نیامده. تنها چیزی که می‌توان با اطمینان گفت نوع SoC آن است که از نوع AX خواهد بود، ولی این که با A6 مخصوص آیفون ۵ ساخته خواهد شد یا با چیپ مخصوص برای آیپد مینی، چیزی معلوم نیست.

از قابلیت‌هایی که تبلت‌های مختلف را از یکدیگر تفکیک می‌کند، دوربین آنهاست. در قسمت پشت این تبلت سوراخی مربوط به جای لنز دوربین قرار دارد. البته دوربین دیگری نیز در قسمت جلوی آن جاسازی خواهد شد، هر چند اطلاعات دقیق‌تری راجع به کیفیت و قابلیت دوربین‌های این تبلت در دست نیست؛ به همین دلیل نمی‌دانیم این دوربین‌ها از نوع حرفه‌ای است یا یک دوربین ساده همانند دیگر آیپدها. امیدواریم دوربین جاسازی شده در قسمت جلوی این تبلت همانند دوربین‌های آیفون ۵ با کیفیت باشد.

درباره نرم‌افزارهای قرار داده شده در این تبلت به طور حتم می‌توان گفت سیستم‌عامل آن همانند آیفون ۵ از نوع iOS 6 خواهد بود؛ زیرا این سیستم‌عامل جزو آخرین سیستم‌های عاملی بوده که توسط کمپانی اپل ساخته شده است. علاوه بر این، نرم‌افزارهای دیگری چون نقشه‌یاب‌های اپل، روی آنها نصب شده است. در نگاهی بسیار کوتاه می‌توان گفت این تبلت کوچولو چندان متفاوت و جدیدتر از تبلت‌های

www.esam.ir

ایسام

هم بخرید

هم بفروشید

کالای نو و دست دوم

تأمین کالاهای خریداری شده در ایسام، دارای ۲۴ ساعت مهلت تست بعد از دریافت کالا می‌باشند. تا زمانی که خریدار صحت کالا را تایید نکند مبلغ واریزی وی، نزد ایسام محفوظ بوده و به حساب فروشنده واریز نمی‌گردد.

خرید و فروش در ایسام مطمئن است!

۰۲۸۱۰۲

**فروش انبار**

در گهر بزرگ بر خیابان ۲۶۰۰ متر انبار با امکانات آب، برق، تلفن، سوله حدود ۶۰۰ متر ۲ کولر اسپیلیت، سند منگوله دار

۳۳۰۰۸۱۲۴ - ۰۹۳۷۵۱۷۶۳۶۰



معرفی ابزاری که از HTML5 استفاده بهینه کرد

## ابزاری که وب را ساده تر کرد

با تک تک پیکسل ها وجود دارد. این چیزی است که آویاری برای اعمال برخی تغییرات ظریف تر استفاده می کند.

### اسکرید (Scribd)

اسکرید کار خود را به عنوان یک برنامه فلش برای نمایش اسناد آغاز کرد. هدف آن، تبدیل شدن به یک مخزن اصلی برای اسناد موجود در وب بود و فلش تنها پشتیبانی از فونت ها و محل مورد نیاز برای رندر کردن دقیق گستره وسیع اسناد تولید شده در جهان را برای آن فراهم کرد.

دو قابلیت اصلی که به اسکرید توانایی دوچندان کردن امکانات خود با HTML5 را داد، فونت های وب و کانواس بود. پیشرفت فونت های وب به اسکرید امکان دریافت بهتر فونت هایی را داد که در اسناد استفاده می شد. در حال حاضر بیشتر مرورگرها تنها به چند نمونه پایه ای فونت های serif, sans serif یا فونت های فضای محدود (فونت هایی که برای تمام حروف و علائم خود یک فضای ثابت در نظر می گیرد) دسترسی دارد. کانواس پیشرفته HTML5 این اجازه را به اسکرید می دهد که این حروف و نقشه های بیتی را در موقعیت های دلخواه در صفحه رسم کند. نسخه HTML5 اسکرید اکنون ساده تر شده، زیرا ناسازگاری هایی که به خاطر استفاده از افزونه فلش به وجود می آمد از بین رفته است. قابلیت های دیگر مرورگر نیز می تواند با اسناد کار کند؛ قابلیت هایی که به دلیل افزونه فلش انجام نمی شد. به عنوان مثال می توانید جملات یا کلمات را مستقیماً با کلیک های ماوس انتخاب کنید.

### هوت سوئیت (HootSuite)

هنگامی که گروه هوت سوئیت زمینه ای را برای یکی کردن تمام شبکه های اجتماعی آغاز کرد، متوجه شد HTML5 زمینه ای مناسب و طبیعی است. هوت سوئیت از وب برای جمع کردن وب استفاده کرد. ابزار نهایی به شما اجازه می دهد تمام شبکه های اجتماعی خود را در یک وبسایت مرکزی مشاهده کنید؛ قابلیت هایی که به صورت رایگان به کاربران معمولی ارائه می شد و کاربران سازمانی و شرکتی با پرداخت هزینه از آن بهره مند می شدند.

سرورهای هوت سوئیت تمام اطلاعات شبکه های اجتماعی شما را بعد از استفاده از روش تعیین اعتبار OAuth برای اتصال به حساب های اجتماعی تان جمع آوری می کند. این سرورها اطلاعات به دست آمده را از طریق فراخوانی های AJAX به مرورگر می فرستد و طرح بندی مرورگر بقیه کارها را انجام می دهد. این برنامه تحت وب از پایگاه داده محلی کلید - مقدار برای نگهداری موقت اطلاعات و محدود کردن میزان ترافیک وب استفاده می کند. این موضوع برای کاربران موبایل کاربرد بیشتری دارد.

Webkit به وسیله به هم پیوستن عناصر، پیچاندن، انحراف یا حتی چرخش آنها به صورت سه بعدی برای تغییر مکان اشیای خود استفاده می کند. تمام افزونه های جدید HTML5 برای موتور طرح بندی CSS و اشیای رسم شده هم اکنون برای استفاده در طراحی اسلایدهای تان در دسترس است.

رویکرد HTML5 این است کارهایی را که بسیار سخت به نظر می رسد، ساده می کند. اگر بتوانید پیغام خود را در HTML و با استفاده از فونت ها و تگ های استاندارد آن کنوئسی کنید، جاوااسکریپت بقیه کارها را انجام می دهد.

### آویاری (Aviary)

تولید یک ویرایشگر متن خوب در جاوااسکریپت و HTML یک چالش واقعی است، ولی ایجاد یک ویرایشگر تصویر حتی سخت تر از آن خواهد بود. بسیاری از ابزار مهم اعمال تغییرات در تصاویر به صورت دکمه در برنامه های کاربردی که در مرورگر تان اجرا می شود، قرار دارد. قوتشاپ چندصد دلار قیمت دارد ولی آویاری بیشتر کارهایی را که اغلب افراد انتظار دارند، بدون دریافت هزینه انجام می دهد.

آویاری از شیء Canvas مربوط به HTML5 استفاده می کند که یک افزونه کاملاً پیچیده برای HTML است. حالت استاندارد آن روش های پایه ای برای رسم خطوط یا متن ارائه می کند که تعدادی از برنامه های تحت وب این قابلیت ها را برای رسم گراف ها مورد استفاده قرار می دهد. ولی در زیر این پوسته یک مجموعه عظیم از ابزار برای کار کردن

به نظر می رسد اغلب این برنامه های کاربردی از HTML اولیه برای انجام کارهای خود استفاده می کند. جداول، متن ها و تصاویر به وسیله HTML قرار داده شده است و فعالیت ها به وسیله کلیک های ماوس انجام می شود. با این که منبع ذخیره سازی محلی اختصاص داده شده است، ولی پس از یک استفاده طولانی نمی توانید جفت های کلید - مقدار زیادی در پایگاه داده محلی پیدا کنید. گوگل اعلام کرد که بسیاری از ابزار برپایه وب خود را به وسیله جعبه ابزار وب گوگل (Google Web Toolkit) که مکانیسمی برپایه جاواست و جاوا را به جاوااسکریپت ترجمه می کند، ساخته است. به همین علت می توان براحتی از آنها در بیشتر مرورگرها حتی نسل های گذشته نیز استفاده کرد.

### برنامه های نمایش اسلاید HTML5

بیش از یک دوجین کتابخانه HTML5 برای ساخت و نمایش اسلاید در HTML وجود دارد که می توان از آنها به جای پاورپوینت استفاده کرد؛ کتابخانه هایی نظیر Presentation.js, Fathom.js, Impress.js, و CSSS (نمایش اسلاید برپایه CSS). تصاویر و متن هایی که در صفحه حرکت می کنند، اسلایدهای عادی پاورپوینت را خسته کننده و قدیمی به نظر می رسند.

هسته اصلی این برنامه ها از HTML پایهای برای قرار دادن اسلایدها در مختصات مطلق که به آن داده اید، استفاده می کند. هنگامی که یک صفحه را در برنامه خود قرار می دهید، این صفحه از تبدیلات

### محمدحسین کردونی

HTML5 از چند سال پیش در دسترس است و دیگر پدیده عجیب و پیچیده ای نیست. به لطف این پدیده ارزشمند، در کنار نوآوری های به وجود آمده در جاوااسکریپت و CSS، منطق تعاملی نیز به یک استراتژی استاندارد برای برنامه نویسی تحت وب بدل شد و برنامه های کاربردی تکامل یافته وب همه جا را فرا گرفت. در اینجا نگاهی به چگونگی پیاده سازی HTML5 توسط چند برنامه کاربردی محبوب انداخته ایم.

### زوهو

حداقل ۳۳ برنامه کاربردی در مجموعه نرم افزارهای زوهو وجود دارد. برخی از آنها برنامه های کاربردی ابتدایی و پایه ای مانند یک برنامه پردازش متن و برخی دیگر مانند برنامه Zoho CRM (مدیریت ارتباط با مشتری زوهو)، بیشتر وابسته به پایگاه های داده ساخت یافته برای ذخیره سازی اطلاعات مشتریان، کاربران و مخاطبان است. زوهو به طور هوشمندانه مسیری برای کار با Google Apps پیدا کرد؛ بنابراین می توانید از بین هر یک از آنها بهترین را انتخاب و استفاده کنید.

ابزار زوهو بر بسیاری از ویژگی های HTML5 تکیه کرده، ولی ممکن است این میزان کمتر از حد انتظار کاربران باشد. ابزار ویرایش، بیشتر کارهای طرح بندی را با استفاده از قوانین CSS که با دقت طراحی شده است، انجام می دهد. منطق ویرایش توسط کد زوهو کنترل می شود و می توانید تگ های جدید HTML5 را در تمام اسناد آن پیدا کنید. در صورت انجام ندادن ویرایش توسط مرورگر، این مجموعه قابلیت ها که تاحدودی پیچیده است، کمی ساده تر می شود.

برنامه های مختلف زوهو با استفاده از توابع ذخیره محلی یا ذخیره فصلی، پایگاه های داده را باز می کنند. آنها می توانند جفت کلید - مقدار را برای استفاده های بعدی نگهداری کنند. دیگر بخش های مجموعه ابزار HTML5 مشخص است؛ به عنوان مثال سازنده فرم به شما امکان می دهد عناصر را در جایی که می خواهید قرار دهید.

### گوگل داکز

ابتدای کار شاید کمی ساده به نظر می رسد ولی گوگل داکز و گوگل درایو در حال حاضر تقریباً هرکاری را که نیاز داریم، انجام می دهد. مثلاً می توانید براحتی و همزمان با شخص دیگری که در گوشه دیگری از جهان قرار دارد، روی یک سند کار کنید. شاید قابلیت هایی که گوگل داکز ارائه می کند به اندازه مایکروسافت آفیس نباشد، ولی یکپارچگی آن با جیمیل باعث می شود یادگیری کار کردن با آفیس آنلاین گوگل در لحظه ای اتفاق بیفتد.

### وبولوزی

### خبرخوان آنلاین

وبسایت Diigo برای کسانی که مدام به تعدادی سایت بخصوص سر می زنند و مطالب آنها را دنبال می کنند، سرویس جالبی می دهد. این وبسایت با نصب تولبار خود در مرورگرهای مختلف، می تواند فهرست خبرخوانی ایجاد کرده و از این به بعد بدون سر زدن به آن وبسایت ها مطالب منتشر شده در آنها را مطالعه کنید.

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

### جستجوی

### معکوس تصاویر

در وبسایت TinEye می توانید با آپلود یک عکس، تصاویر مشابه یا تصاویر تغییر یافته عکس مورد نظر خود را پیدا کنید. این سرویس جالب برای کسانی که به دنبال سوزهای می گردند که در کلام نمی گنجد، بسیار مفید خواهد بود.

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

### افزونه هفته

### بوم سوار

افزونه بوم سوار، یک بازی ترکیبی از نقاشی و موتور سواری است که در آن می توانید دو نقش متفاوت را بر عهده بگیرید. روی نقشه هایی کوهستانی که دیگر کاربران کشیده اند، موتور سواری کنید برای دریافت این افزونه برای مرورگر کروم به نشانی زیر بروید:

<https://chrome.google.com/web-store/detail/canvas-rider/poknhlck-nimnbnfcombaoooklofipaibk>





کمپانی بسیار کوچکی با نام اندروید را خریداری کرد. این کمپانی به صورت بسیار محدود برنامه‌های مناسب گوشی‌ها را طراحی می‌کرد. پس از دو سال و در یک کنسرسیوم عمومی، اندروید به عنوان یک سیستم عامل مخصوص گوشی‌های تلفن همراه که با کمک برنامه

kernel version Linux 2006 نوشته شده بود، به معرفی همگان در آمد. با وجود این و با گذشت چند سال از آغاز ارائه این برنامه، اندروید به عنوان یکی از پیشروان سیستم‌های عامل گوشی‌ها مطرح است. یکی دیگر از فناوری‌های طراحی شده توسط گوگل با نام Google Street View سال ۲۰۰۷ به بازار آمد. این نرم‌افزار، برنامه‌ای کمکی و جانبی برای دو نرم‌افزار دیگر با نام Google Maps و Google Earth محسوب می‌شود که نماهای مختلفی از قسمت‌های داخلی شهر و روستا را برای کاربر نمایش می‌دهد.

تصاویر گرفته شده توسط این برنامه با کمک یک خودروی سیار که در سطح شهر در حال گردش است، به دست می‌آید. سپس تصاویر مختلف در کنار هم قرار داده می‌شود تا شما به عنوان کاربر بتوانید تصویر کلی را مشاهده کنید. ولی ناحیه‌هایی که ماشین سیار نمی‌تواند از آنها عکس تهیه کند همانند آسمان و ناحیه‌های این چنینی، با کمک برنامه‌ای با نام Google snowmobiles تهیه می‌شود. بنابراین شما می‌توانید مناطقی چون کوه‌های آلپ، رودخانه‌ها و ایتالیای باستانی را با کمک این برنامه مشاهده کنید.

برنامه دیگری که در اینجا مورد بررسی قرار می‌دهیم Google Goggle است که با کمک یک تحقیق انجام گرفته در سال ۲۰۰۹ طراحی و ساخته شده است. با استفاده از این برنامه شما می‌توانید تصویر مناطق مورد نظران را جستجو کرده و هر آنچه را که می‌خواهید در آن مکان‌ها پیدا کنید. این برنامه، برای تشخیص تصاویر مختلف از یکدیگر بوده که مخصوص گوشی‌های تلفن همراه طراحی شده است. برای مثال اگر با استفاده از این برنامه از یک منطقه دیدنی عکس بگیرید، گوگل با استفاده از همان عکس ریز اطلاعات مربوط به آن منطقه تقریبی را در برابر دیدگانتان قرار می‌دهد. یا اگر از روی یک بارکد مربوط به یک محصول اسکن کنید، این برنامه تمام ریز اطلاعات مربوط به آن پروژه و محصول را برای شما نمایش خواهد داد. و جدید ترین تیلت طراحی شده توسط گوگل، گجتی با نام Google Nexus 7 است.

این تبلت که توسط گوگل طراحی شده، رقیب بسیار سرسختی برای تبلت‌های آمازون محسوب می‌شود. اندازه صفحه نمایش این گجت کم‌نظیر در حدود ۷ اینچ طراحی شده، که رزولوشن آن ۱۲۸۰ در ۸۰۰ است. سیستم عامل طراحی شده درون این تبلت از نوع اندروید ژله‌ای ۴.۱ است.

www.infoworld.com



## زندگی به سبک گوگل

روی سایت قرار داده شد که بعدها همین برنامه با عنوان برنامه Google Docs ارائه شد.

امروزه مجموعه‌ای با نام گوگل داک شامل برنامه‌هایی با نام پرونده‌ها، پرزنت‌کننده مطالب، صفحات گسترده، فرم‌ها، نقاشی‌ها، جداول و متن است. شما می‌توانید با یکی از این برنامه‌ها کار کرده، یا با کمک تلفیق چند برنامه کنار هم، کار مورد نظرتان را انجام دهید.

یکی دیگر از برنامه‌های پرطرفدار و جنجالی گوگل که در بسیاری از تبلت‌ها و گوشی‌ها یافت می‌شود، برنامه‌ای است با نام اندروید. سال ۲۰۰۵ گوگل

را دریافت کند. ولی پس از گذشت یک ماه به دلیل تقاضای بسیار کاربران برای دریافت این برنامه، گوگل دیگر نتوانست جوابگوی درخواست‌ها شود، به همین دلیل هیچ کاربری نتوانست این برنامه را دریافت کند. به هر صورت امروزه هر کاربری می‌تواند این برنامه را بر راحتی دریافت کند؛ زیرا یکی از بهترین نرم‌افزارهای است که می‌تواند آمار سایت‌های مختلف را برای کاربرانش تهیه کند.

حتماً تا به حال نام Google Earth به چشمتان خورده است، اساس کار این برنامه نمایش تصاویری از زمین در ابعاد سه بعدی است که کمپانی گوگل سال ۲۰۰۴ آن را طراحی کرده است. البته استفاده از برنامه گوگل ایرت سال ۲۰۰۵ به صورت رسمی آغاز شد. با کمک این برنامه شما می‌توانید هر نقطه‌ای از دنیا را که بخواهید به آسانی و تنها با کلیک روی مکان مورد نظر مشاهده کنید. حتی کف اقیانوس‌ها، ماه، ونوس و دیگر نقاط دنیا با انجام یک کلیک برایتان نمایش داده خواهد شد.

نرم‌افزار پر کاربر دیگری که گوگل طراحی کرده گوگل داک نام دارد. اساس این برنامه با کمک دو برنامه عمده دیگر نوشته شده است. یکی برنامه ورد که به صورت اینترنتی طراحی شده و دیگری برنامه صفحات گسترده است. برای اولین بار در جولای ۲۰۰۶ نمونه اولیه این برنامه توسط گوگل

### نازلی وحدت

در چند سال گذشته شرکت گوگل تحقیقات بسیاری در زمینه فناوری‌های جدید انجام داده، که نتیجه آن ساخت بازی‌ها و گجت‌های بسیار پیشرفته است. در اینجا به بررسی و بحث در زمینه این دستاوردها خواهیم پرداخت.

اولین فناوری بسیار پیشرفته و به درد بخور برنامه‌ای است با نام Google Books Library Project، که سال ۲۰۰۴ نوشته شد و مورد استفاده قرار گرفت. نام دیگر این برنامه کتابخانه گوگل، Google Book Search است که برای شما این امکان را فراهم می‌کند تا بتوانید اطلاعات مورد نیازتان را از کتاب یا مرجع مورد نظرتان دریافت و مطالعه کنید. اگر هم کتاب مورد نظر با استفاده از قانون کپی رایت محافظت نشود، شما به عنوان کاربر این امکان را خواهید داشت تا کل کتاب را دانلود کرده سپس آن را بخوانید. کمپانی گوگل با همکاری تعدادی از کتابخانه‌های بزرگ، فهرست بسیاری از کتاب‌ها را برای انجام این جستجو تهیه کرده است.

به طور کلی پروژه گوگل همانند هر پروژه موفق دیگر دارای موافقان و مخالفان زیادی است؛ برای مثال بسیاری از ناشران کتاب بر این باورند که وجود یک کمپانی سوم میان ناشران و کتابخوان‌ها می‌تواند بسیار خطرناک باشد؛ زیرا وجود این شخص ثالث در میان این دو گروه باعث نقض قانون کپی‌رایت شده و به ضرر ناشران است.

برنامه بسیار پرطرفدار دیگر کمپانی گوگل برنامه‌ای است با نام Google Analytics، که برای اولین بار سال ۲۰۰۵ نوشته شد. این برنامه با کمک نرم‌افزاری با نام Urchin نوشته شده و اساس کار آن آنالیز وب‌سایت‌های اینترنتی است. پس از هفت ماه کمپانی گوگل استفاده از برنامه گوگل آنالیتیک را برای تمام کاربران آزاد کرد، طوری که هر کسی با عضو شدن در سایت مورد نظر می‌توانست برنامه



# نوع دیگری از اضطراب

مرثیه‌ای برای آنچه مقیم بود...

به آنها خواهیم پرداخت. داستان این بخش از بازی، از چهار قسمت مجزا تشکیل شده است. قهرمان یکی از داستان‌ها لئون اس. کندی دوست‌داشتنی است که هلنا هارپر، از مأموران امنیتی او را همراهی می‌کند. این خط داستانی، بیشترین وفاداری را به سری RE دارد. تیراندازی هنگام راه رفتن، پناه گرفتن پشت موانع و یک سری المان دیگر این خط را کاملاً از ریشه‌های خود دور می‌کند؛ اما مواردی مانند فضاهای کم‌نور و دشمنانی مانند سگ‌های زامبیی خاطرات خوبی را برای هواداران این سری زنده می‌کند. خط داستانی کریس همراه یکی از اعضای BSAA که پیرس نیونز نام دارد، حالتی اکشن‌تر به خود گرفته و بیش از خط داستانی لئون از درگیری انباشته شده است. جیک میورل، پسر آلبرت و سکر هم با شری برکینز، فرزند همکار سابق آلبرت، متحد می‌شود تا در داستانی پر از فرار و سکاس‌های طولانی و کمترین گیم‌پلی نسبت به دو داستان دیگر، از چنگال مرگ فرار کنند.

پس از اتمام این سه داستان، پخش چهارم باز می‌شود که بازیکن را در هیبت ایدا ونگ قرار داده و پرده از رازهای پاسخ داده نشده دو داستان قبلی برمی‌دارد. این قسمت از داستان بیشترین گرایش را به سمت حل معما دارد و می‌تواند ذره‌ای برای بازیکنان قدیمی لذت‌بخش واقع شود. کلیت داستان به زیبایی پیچیده شده است و داستان‌ها بخوبی با هم تداخل پیدا می‌کند. هرچند، این که بازیکن مجبور است برخی صحنه‌ها را به اقتضای چندبخشی بودن داستان دوباره تجربه کند،

**عنوان:** Resident Evil 6  
**پلتفرم:** PS3، PC، Xbox360  
**ناشر:** Capcom  
**سازنده:** Capcom  
**سبک:** اکشن  
**امتیاز:** ۷,۰

## سیاوش شهبازی

اگر سس خور حرفه‌ای باشید، حتماً برایتان پیش آمده که در یک فست‌فود، از گارسن تقاضا کنید قوطی سس را در اختیارتان بگذارد تا هر قدر دوست دارید از آن استفاده کنید. به نظرتان اگر دفعه بعد فروشنده علاقه شما به سس را در نظر بگیرد و ساندویچ شما را از سس لبریز کند؛ چه عکس‌العملی نشان می‌دهید؟ اوج هنر در استفاده از تدبیر (Quick-Time Event) QTE را در قسمت چهارم از سری بازی‌های Resident Evil تجربه کردیم. استاد می‌کامی با هنرمندی تمام، طوری این لحظه‌ها را در بازی گنجانده بود که بازیکن جرات نمی‌کرد حتی در طول میان‌پرده‌ها هم دسته را به زمین بگذارد. در عین حال این کار طوری به انجام رسیده بود که به اصل گیم‌پلی هیچ لطمه‌ای نخورد و نتیجه نهایی یک تجربه فراموش نشدنی بود. RE5 با تمام جذابیت و کنترل‌دلی دقیق، باز هم نتوانست موفقیت نسخه قبل را (حداقل نزد منتقدان و هواداران قدیمی) تکرار کند. سراسر بازی پر است از QTE‌های عذاب‌آوری که به شکلی شدیداً ابتدایی ساخته و پرداخته شده است. صحنه‌های گیم‌پلی اسکرپیت شده هم به این عذاب می‌افزاید که در ادامه

## خبر داغ



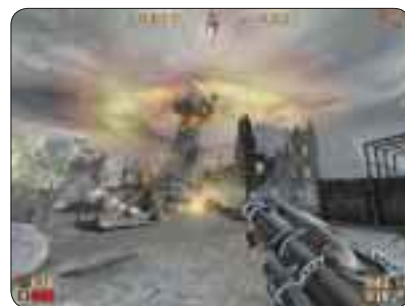
چند نفر از موسسان اصلی استودیوی People Can Fly از زیرشاخه‌های Epic، استودیوی جدیدی با نام The Astronauts را تأسیس کردند. این استودیو در ورشو، پایتخت کشور لهستان بنا شده و قرار است سال ۲۰۱۳ شاهد عرضه اولین بازی آنها بر مبنای موتور Unreal3.0 باشیم.



مایکروسافت در اساسنامه‌ای جدید، هرگونه پول‌سازی توسط بازی‌های خود و حتی نام بازی‌های مایکروسافت را ممنوع اعلام کرد. گفتنی است این تصمیم مایکروسافت باعث خشم بازیکن‌ها شده و طی یک ساعت ۷۰۰ امضا برای تقاضای تجدید نظر در این تصمیم، ثبت شد.



اکتیویژن در پی اعتراض گیم‌های مسلمان، یکی از نقشه‌های بازی Call of Duty: Modern Warfare 2 را حذف کرد. گویا در این نقشه، سخن پیامبر اسلام: خداوند زیباست و زیبایی را دوست دارد بر دیوار یک دستشویی حک شده و پس از اعتراضات مسلمان‌ها مبنی بر این که ثبت هر حدیثی در داخل یا بر دیوار دستشویی در اسلام حرام است، اکتیویژن نقشه را پایین کشید تا با تجدید نظر، دوباره به بازی اضافه کند.



بازسازی بازی محبوب Painkiller در هالوین امسال، مصادف با بیست و دوم ژانویه ۲۰۱۳ به بازار می‌آید. این بازسازی از موتور Unreal ۳,۰ بهره می‌برد و قرار است برای پلتفرم‌های PC, PS3 و X360 به مخاطبان ارائه شود.

# جاده بی پایان

اما امید همچنان باقی است

همان مخفیگاه خودشان برمی‌گردند. در این قسمت آنها با مشکلات فراوانی مواجه می‌شوند، زیرا علاوه بر زامبی‌ها که خطر اصلی هستند، راهزن‌ها هم بیشتر از قبل وارد ماجرا می‌شوند. روند بازی به نسبت دو قسمت قبلی سرعت کمتری دارد و رگه‌های منطقی بازی‌های ماجراجویی بیشتر در آن به چشم می‌خورد، در نتیجه به پایان رساندن بازی چیزی حدود دو ساعت به طول خواهد انجامید.

همچنین گزینه‌های موجود در مکالمه‌ها بسیار احساسی و حساس‌تر از قبل شده است. اما این سفر طولانی پیش رو چیست؟ خشونت و صحنه‌های خشن در قسمت سوم بیشتر به چشم می‌خورد و کشمکش و درام بیشتری در قصه حکمفرماست. در ابتدای بازی می‌بینیم لی به وجود یک جاسوس یا خائن در میان افراد پی می‌برد که آذوقه‌های غذایی و تجهیزات آنها را مخفیانه

**عنوان:** The Walking Dead: Episode3—Long Road Ahead  
**پلتفرم:** PS3، Xbox360، PC  
**ناشر:** Telltale Games  
**سازنده:** Telltale Games  
**سبک:** ماجراجویی  
**امتیاز:** ۸,۵

## مجید رحمانی

قسمت سوم بازی «واکینگ دد» یکی از تاریک‌ترین و احساسی‌ترین قسمت‌های آن تاکنون است. این بازی هم مثل قسمت‌های قبلی براساس داستان مصور رابرت کرکمن ساخته شده است. در انتهای قسمت قبلی شاهد بودیم که کاراکتر اصلی داستان یعنی لی اورت همراه بقیه بازمانده‌ها به



می‌دزد. لی مسئولیت یافتن این فرد را به عهده می‌گیرد، اما اتفاقی می‌افتد که قصه وارد ماجرای دیگری می‌شود و بازمانده‌ها مجبور به ترک سرپناه خود می‌شوند. یکی از بهترین ویژگی‌های این بازی



بازی هفته



وقتی چند میلیون طرفدار منتظر یک بازی باشند، هیچ بعید نیست که نسخه اصلی آن لیک شود یا به اصطلاح به بیرون درز پیدا کند. Halo ۴ چند وقتی است که وارد بازار شده اما خبر این هفته تاریخ رسمی عرضه آن است و کسانی هم که نسخه لیک شده را تهیه کرده‌اند، بهتر است تا قبل از عرضه بازی هوس آنلاین بازی کردن به سرشان نزنند که مبدا مایکروسافت آنها را بن کند. این طور که به نظر می‌رسد Halo پیشرفت‌های چشمگیری نسبت به نسخه‌های قبلی خود دارد و در کنار بخش داستانی، بخش چند نفره‌ای دارد که خیلی‌ها Halo را فقط برای این بخش قدرتمند و جذابش تهیه می‌کنند.



بدون شک یکی از بهترین سکوبازی‌های این نسل Little Big Planet و یکی از محبوب‌ترین و بامزه‌ترین شخصیت‌ها نیز Sackboy است. این هفته شاهد عرضه LBP Karting برای PS۳ هستیم البته نسخه VITA آن همان‌طور که احتمالا خبر دارید چند هفته پیش منتشر شد. در این بازی هدایت کاراکترهای گونی شکل و بامزه دنیای LBP را بار دیگر در دست می‌گیریم؛ اما این بار به جای سکوبازی به مسابقه فرا خوانده شده‌ایم! امضای این بازی همچنان به قوت خود باقی است؛ یعنی می‌توانید بازی کنید، مسیرهای دلخواه خود را بسازید و آنها را با میلیون‌ها کاربر به اشتراک بگذارید.



نمی‌دانم تا چه اندازه به خواندن داستان‌های مصور یا همان کامیک علاقه‌مند هستید، به هر حال مجموعه Avengers از شرکت مارول طرفداران زیادی دارد که اتفاقا دو سه ماه پیش فیلم آن هم با استقبال خوبی همراه بود. این هفته یک بازی در سبک اکشن به نام Marvel Avengers: Battle for Earth عرضه می‌شود که تقریباً تمام قهرمانان مارول در آن حضور دارند. طرفداران سوپر قهرمان‌ها مخاطبان اصلی این بازی هستند.

گیم‌پلی بازی نیاز به بحث چندانی ندارد. تقریباً همه چیز همان فرمول دو قسمت قبل را رو می‌کند. دوربین شدیداً به کاراکتر نزدیک است و می‌توانید از روی شانه چپ یا راست هدفگیری کنید، هرچند در این قسمت شاهد بدترین نوع کنترل در سه قسمت اخیر هستیم. هدفگیر تحت تاثیر لگد سلاح از نقطه تمرکز منحرف می‌شود و بیشتر یک عنصر عذاب است تا هیجان. مواد منفجره و اسب‌ری به دکمه‌های چپتی بالا و پایین اختصاص پیدا کرده و دکمه‌های چپ و راست برای انتخاب سلاح استفاده می‌شود. صحنه‌های تک و توک خودروسواری در بازی گنجانده شده است که به واسطه کیفیت پایین، بیشتر از ایجاد تنوع، ایجاد حقارت می‌کنند! در این قسمت می‌توانید در حین راه رفتن هم شلیک کنید. حتی می‌توانید غلت خورده و به چهار جهت اصلی جاخالی بدهید، سپس از روی زمین دشمن را هدف بگیرید. البته این قابلیت در فضاهای بسته یک جور خودکشی به حساب می‌آید و اصلاً با سیستم اصلی بازی که بیشتر در فضاهای جمع و جور می‌گذرد، جور در نمی‌آید.

به این مساله، اضافه کنید که برخلاف نسخه‌های قبلی، بسیاری از صحنه‌ها قابل جستجوی واقعی نیستند و برخی اتاق‌ها هم صوری و فقط طبق فریضه به روی بازیکن باز هستند. اگر بازی را دو نفره تجربه می‌کنید که خوش به حالان، در غیر این صورت، هوش مصنوعی این قسمت خیلی بهتر از قسمت قبلی کار شده و می‌توانید روی کمک همراه خود حساب کنید. مد مزدوران هم در این قسمت حضوری مجدد یافته است تا علاقه‌مندان زامبی‌کشی بتوانند قابلیت‌های خود را محک بزنند. در نهایت توصیه می‌کنیم بازی را به عنوان یک نسخه جانبی با خط داستانی مشابه RE و با شرکت کاراکترهای آن خریداری کنید و از آن لذت ببرید. در غیر این صورت با دیدن بلایی که سازندگان کپکام بر سر یکی از عناوین تعیین‌کننده این صنعت آورده‌اند، خون خونتان را خواهد خورد!

آنها به نام Omid ایرانی است و اتفاقاً سازنده‌ها غیرت و روحیه مردان ایرانی را برای او در نظر گرفته و به تصویر کشیده‌اند! یکی از درس‌هایی که واکنگ دد به ما می‌دهد این است که به هیچ چیز وابسته نشویم؛ زیرا همه چیز می‌تواند با فشار یک دکمه عوض شود، چیزی که در قسمت‌های قبلی شاهدش بوده‌ایم و بدون شک در اینجا و دو قسمت باقیمانده از فصل اول باز هم اتفاق خواهد افتاد.

البته بازی ضعیف‌هایی هم دارد مثل سکانس ابتدایی بازی که حکم یک مینی‌گیم تیراندازی را دارد و تقریباً طرفداران بازی‌های ماجراجویی را ناامید می‌کند.

متأسفانه در مواقع اندکی همچنان شاهد هستیم که کنترل با دوربین سازگار نیست و معمای قطار ما را به یاد بازی‌های ماجراجویی می‌اندازد، بدتر از همه این که لی اشیا‌یی مثل مشعل یا کپسول پروپان را در جیبش - که حکم کوله‌پشتی بازی‌های ماجراجویی را دارد - می‌گذارد و این حرکت به آن حس واقعگرا بودن و خلق یک دنیای باورپذیر که سازنده‌ها به دنبالش بوده‌اند، لطمه می‌زند.

واکنگ دد برای بزرگسالان ساخته شده و صحنه‌های تاریک زیادی دارد. اگر تجربه اولتان است، حتماً قسمت‌های قبلی را نیز بازی کنید.



قبل دیدیم) و هم موسیقی بازی جذابیت خاصی دارد. گویندگان هم با دل و جان کار کرده و شاهد یکی از بهترین آثار گویندگی در یک سال اخیر هستیم. در این قسمت شاهد خلق دشمنان تازه‌ای هستیم که ظاهراً منطقی‌تر از نسخه قبلی کار شده‌اند و باید برای خلق این نیروهای منجرکننده تازه و هم برای دوری از خلاقیت بی‌حد و مرز قسمت قبلی، به سازندگان تبریک گفت.

لی اورت نیز صادق است، زیرا که سرانجام تصمیم می‌گیرد با حقیقت گذشته خودش کنار بیاید. حقیقت و ازاده‌ای است که در این قسمت نقش پررنگی دارد. صداقت بازمانده‌ها خیلی بیشتر از یک صحنه مورد سوال و قضاوت قرار می‌گیرد و حتی شخصیت هشت ساله‌ای چون کلمنتاین حقیقتی را می‌داند که اساس قسمت چهارم بازی است.

در این قسمت چند شخصیت جدید وارد ماجرا می‌شوند که اتفاقاً بسرعت شروع به شناخت آنها خواهیم کرد. Chuck یکی از این شخصیت‌هاست. فردی حدوداً پنجاه ساله با موهای سفید که به تنهایی در واگن یک قطار زندگی می‌کند و تجربه‌های فراوانی دارد. متانت، خونسردی و توصیه‌های خردمندانه‌ای که به لی می‌کند، او را هرچه بیشتر به عنوان یک انسان منطقی به ما معرفی می‌کند.

شخصیت پردازی این کاراکتر به حدی خوب است که خیلی راحت‌تر از شخصیت‌های دو قسمت قبلی ورود او به جمع بازمانده‌ها را خواهید پذیرفت. صداپیشگی او نیز حرف ندارد و تداعی‌گر این است که لوگان کانینگهام یعنی همان راوی استثنایی بازی Bastion به جای او صحبت کرده است. دو شخصیت دیگر نیز هستند که در ادامه وارد ماجرا می‌شوند و نکته جالب آنجاست که یکی از

نسخه قبلی خود بویی از Survival یا ابقا ندارد و همه چیز به یک اکشن هالیوودی تبدیل شده است. حملات دشمن شدیداً سلامت شما را کم می‌کند و پیدا کردن و ترکیب گیاهان دارویی برای ساخت کپسول (در حالی که بازی متوقف نشده و دشمنان باز هم حمله می‌کنند) واقعا مسخره و نابجاست. در قسمت صداگذاری، بازی خوش می‌درخشد. هم افکت‌های صوتی (با همان زیبایی که در دو نسخه



آنجاست که هیچ‌کس در آن کامل نیست و هرکس خطاهایی مرتکب می‌شود که موجب باورپذیری و عمیق شدن شخصیت‌ها شده است. این موضوع حتی در مورد قهرمان قصه یعنی

محبوبترین PC ها در بین اولین رایانه‌های شخصی

## اجداد دوست‌داشتنی PC های امروزی



کارهای گرافیکی و انیمیشن به اندازه کافی قدرتمند بود، کارهایی که قبلاً برای مصرف‌کنندگان رایانه‌های شخصی غیرممکن بود.

به طور کلی، خانواده آمیگا فروشی حدود شش میلیون دستگاه داشت، رقمی شگفت‌انگیز برای همه رایانه‌هایی که در دهه ۱۹۸۰ ارائه شدند.

### IBM PC

امروزه رایانه‌های شخصی غیر مک، در اصل یک IBM PC است. رایانه‌های مبتنی بر اینتل، اجرا کننده ویندوز که از دهه ۱۹۹۰ هنگامی که IBM PC متولد شد، بر بازار تسلط پیدا کرد. رایانه شخصی IBM ۱۹۸۱ با یک پردازنده ۸۰۸۸ اینتل با سرعت پردازش ۴,۷۷ مگاهرتز و ۱۶ کیلو بایت RAM ارائه شد. مدل IBM ۵۱۵۰ اولین تلاش این شرکت برای ورود به بازار رایانه‌های شخصی نبود - آنها یک رایانه شخصی گرانقیمت را در ۱۹۷۵ عرضه کرده بودند - اما این یکی، همه چیز با هم داشت این سیستم سریع‌ترین سیستم موجود نبود، اما مجهز به پردازنده ۱۶-بیتی بود. به جای پردازنده ۸-بیتی که بیشتر رایانه‌ها در آن زمان از آن استفاده می‌کردند. با توجه به این تراشه جدید، ۸۰۸۸ از ۸-بیتی استفاده می‌کند، که آن را سازگار با لوازم جانبی موجود و گسترش حافظه می‌کرد.

رایانه شخصی IBM در پیکربندی پایه حدود ۱۶۰۰ دلار قیمت داشت، که قیمت مناسب برای یک رایانه قدرتمند در آن زمان بود. این سیستم محبوب بود و نرم‌افزارش به طور خاص برای استفاده از طراحی IBM و به حداکثر رساندن عملکرد ۸۰۸۸ اینتل کدگذاری شد. بنابراین، شرکت‌های دیگر بایوس IBM را شبیه‌سازی کردند و شبیه‌سازی‌هایی از IBM PC را ساختند.

در عرض چند سال، همه رایانه‌های x86 - که از پردازنده‌های اینتل استفاده می‌کرد - با IBM PC سازگار شد و عملاً طراحی یکسانی با IBM داشت. همه آنها MS-DOS اجرا می‌کرد، و زمینه را برای تبدیل شدن رایانه‌های شخصی x86 به یک استاندارد عملی فراهم کرد.

منبع: [www.howstuffworks.com](http://www.howstuffworks.com)

با انتقاد به رنگ‌های یکنواخت رایانه‌های شخصی با بدنه‌ای رنگارنگ ارائه کرد. امروزه اپل از آن رنگ آبنباتی هنری فاصله گرفته، اما طراحی اصلی رایانه‌ها بدون تغییر باقی ماند. آی‌مک ساده است، در طراحی آن همه چیز شامل تمام اجزای یک رایانه در محفظه یک صفحه نمایش قرار می‌گرفت. به آسانی قابل حمل، بود و قابل تنظیم.

آی‌مک شروع یک دوران جدید برای اپل بود، که طبیعتاً موفقیت عظیم او در تولید محصولاتی با «i» - من - مانند iPod و iPhone است. آی‌مک هیچ‌گاه یک موفقیت بزرگ در تولید نبود - اپل موفقیت خود را چند سال بعد با مک‌بوک و مک‌بوک پرو به دست آورد - اما آی‌مک هنوز اولین مکی است که به تسلط مایکروسافت بر بازار رایانه‌های شخصی دهه ۱۹۹۰ ضربه وارد کرد.

### Commodore Amiga

آمیگا ۵۰۰، سال ۱۹۸۷ عرضه شد، و از الگوی موفقیت رایانه‌هایی مانند Commodore ۶۴ و Apple II پیروی کرد. آمیگا جدیدتر، سریع‌تر، و بهتر بود؛ جهشی از پردازنده‌های ۸-بیتی به ۳۲-بیتی و با سرعت هفت مگاهرتز بود. این رایانه RAM ۵۱۲ کیلوبایتی داشت، ۴۰۹۶ رنگ را پشتیبانی می‌کرد، و یک فلاپی درایو ۳,۵ اینچی داخلی داشت. این امکانات برای قیمت ۷۰۰ دلار مناسب بود.

آمیگا رایانه سریعی بود، به لطف طراحی ترکیبی چند کمک‌پردازنده‌ای‌اش که به وظایف خاصی از قبیل صوتی یا تصویری اختصاص داده شده بود. واحد پردازنده مرکزی به انجام همه کارها به تنهایی نیاز نداشت. شرکت کومودور در طول این یک دهه مدل‌های زیادی از آمیگا ارائه کرد، اما مدل ارزانی قیمت ۵۰۰ دلار هم محبوب‌تر بود. آمیگا بخصوص پلتفرم نرم‌افزار محبوبی برای بازی‌ها و برنامه‌های تولیدکننده برای کار ویدئو و صدا بود. به لطف پردازنده‌های کمکی‌اش، آمیگا برای

بود و برای انجام تمام پردازش‌هایش و تازه‌سازی نمایشگرهای خارجی که به آن متصل بود، به CPU متکی بود. سوئیچ به حالت «FAST» اگرچه باعث افزایش سرعت پردازش آن می‌شد اما روش تازه‌سازی صفحه نمایشگر آن را به طور بسیار بدی تغییر می‌داد. خوشبختانه، این رایانه از چند فناوری جدید آن زمان نیز بهره می‌برد؛ فناوری‌هایی مانند فلاپی درایو و RAM قابل افزودن، که تاحد زیادی عملکرد آن را بهبود می‌بخشید.

### MSX

هنگامی که در دهه ۸۰ میلادی بازارهای اروپا و آمریکا توسط شرکت‌هایی مانند IBM، Commodore، Sinclair و اپل کنترل می‌شد، ژاپن غول سخت‌افزاری خودش را داشت. رایانه‌ای بی‌نظیر بود؛ زیرا می‌توانست Microsoft Extended Basic را پشتیبانی کند و ماشینی با قابلیت مبادله نرم‌افزار بود.

MSX توسط معاون ژاپنی مایکروسافت کاروهیکو نی‌شی (Kazuhiko Nishi) طراحی شده بود تا یک استاندارد سخت‌افزاری باشد. این رایانه‌ها از بیسیک مایکروسافت استفاده می‌کرد و مانند دیگر رایانه‌های دهه ۸۰ گران نبود. MSX هرگز به یک استاندارد جهانی برای سخت‌افزار تبدیل نشد، اما در ژاپن بسیار موفق بود.

### iMac

آی‌مک یک استثنا در قانون رایانه‌های مدرن بود که می‌گفت هیچ مدل واحدی به اندازه کافی بی‌نظیر و محبوب نیست تا پیشگامان دهه ۷۰ و رایانه‌های دهه ۸۰ را به هم پیوند دهد. البته، این هدف اپل بود. در ۱۹۹۸، اپل آی‌مک را

### مطهره و جیبی

امروزه داشتن یک رایانه شخصی موضوع عجیبی نیست، اما هنگامی که بازار رایانه‌های شخصی جوان‌تر، کوچک‌تر و بسیار پرهزینه‌تر بود، این موضوع فرق داشت. یک رایانه شخصی همه چیز صاحبش بود. اواخر دهه ۱۹۷۰، خرید رایانه شخصی یک سرمایه‌گذاری عظیم به شمار می‌رفت و برای داشتن یک رایانه شخصی باید هزاران دلار پرداخت می‌کردید و علاوه بر این مشخص می‌کردید چه نوع نرم‌افزاری را می‌خواهید برای چند سال آینده اجرا کنید.

جنگ بین طرفداران IBM، دارندگان Tandy، مریدان اپل و دوستداران Commodore بسیار شدیدتر از جدال بین Mac و PC بود. این سیستم‌های اولیه تأثیر زیادی بر کاربران رایانه‌های خانگی داشتند و نسلی از برنامه‌نویسان را که دارای درک فناوری هستند، تربیت کردند.

در این نوشتار چند رایانه محبوب آن دوران را بررسی می‌کنیم، رایانه‌هایی که شاید برخی از آنها اجداد لپ‌تاپ‌های محبوب امروزی محسوب شوند.

### Timex Sinclair1000

۱۹۸۱، سینکلر با قیمت ۹۹,۹۵ دلار ارائه شد؛ قیمتی که ۳۰ سال پیش رقم بالایی بوده است. سینکلر ۱۰۰۰ شرکت Timex، که به ZX۸۱ نیز مشهور است، کوچک بود و بیسیک اجرا و تنها دو کیلوبایت حافظه RAM ارائه می‌کرد، با پردازنده‌ای ۳,۲۵ مگاهرتزی. این رایانه حتی با توجه به استانداردهای سال ۱۹۸۱ کند بود. اما قیمت یکصد دلاری آن موجب شد گزینه‌ای جذاب برای علاقه‌مندان رایانه باشد، علاقه‌مندانی که در آن زمان برای داشتن یک رایانه شخصی باید هزاران دلار می‌پرداختند.

با این قیمت مناسب، سینکلر ۱۰۰۰ توانست در ایالات متحده ۶۰۰ هزار دستگاه بفروشد. عملکرد سینکلر ۱۰۰۰ به طور غیرقابل تصویری کند بود؛ زیرا این رایانه فقط شامل چهار تراشه





# چرخه تولید نرم افزار

نگاهی به چگونگی تولید نرم افزارهای بزرگ و کوچک



حمید خداپندهلو

بعضی اوقات فیلم‌های مستندی در مورد نحوه تولید بسیاری از محصولات از رسانه‌ها پخش می‌شود. این نوع مستندها معمولاً علاقه‌مندان خاص خود را دارد. دیدن مراحل ساخت محصولاتی که ما هر روز از آنها استفاده می‌کنیم جالب توجه است. نرم افزارها هم مانند سایر محصولات چرخه تولید خاص خود را دارند و برای تولید آنها از روش‌های مختلفی استفاده می‌شود. انتخاب یک روش خوب برای تولید نرم افزار به مواردی مانند نوع، حجم و پیچیدگی آن بستگی دارد. در این بخش قصد داریم چند روش تولید نرم افزار را معرفی کنیم.

ساختن یک نرم افزار مانند ساختن یک خانه به نقشه نیاز دارد و باید از قبل همه چیز را پیش‌بینی کرد. برای ساختن خانه‌ای یک طبقه و کوچک شاید محاسبات پیچیده و نقشه‌های حرفه‌ای ضروری نباشد، در نرم افزارهای کوچک نیز همین طور است؛ مثلاً برای ساختن یک نرم افزار ماشین حساب فقط لازم است عملیاتی را که می‌خواهیم ماشین حساب انجام دهد، در ذهن داشته باشیم و با یکی از زبان‌های برنامه‌نویسی آشنا باشیم تا بتوانیم یک نرم افزار ساده بسازیم. طراحی و پیاده‌سازی نرم افزارهای متوسط و بزرگ مانند ساختن مجتمع مسکونی و برج است. برای ساختن آنها محاسبات و پیش‌بینی‌های بیشتری نیاز است؛ مثلاً برای تولید یک سیستم‌عامل یا یک سیستم یکپارچه مدیریتی لازم است همه چیز دقیق محاسبه و اهداف نرم افزار تعیین شود.

در اینجا تولید نرم افزار را با ساختن ساختمان مقایسه کردیم، ولی یک فرق اساسی بین این دو وجود دارد و آن، این که در تولید نرم افزار به دلیل قابل مشاهده نبودن روند رشد پروژه به صورت فیزیکی به ابزارهای خاصی برای اندازه‌گیری روند پیشرفت پروژه نیاز داریم. در ادامه به معرفی چند روش تولید نرم افزار می‌پردازیم.

## روش آبشاری

روش آبشاری، روشی سنتی است. در این روش مراحل به صورت تدریجی انجام می‌شود، ابتدا نیازها برآورد شده، سپس طراحی نرم افزار انجام می‌شود. در مرحله بعد پیاده‌سازی به وسیله زبان‌های برنامه‌سازی صورت می‌گیرد و نرم افزار تست می‌شود و در نهایت به دست مشتری می‌رسد، تجربه نشان داده است که این روش می‌تواند برای نرم افزارهای کوچک جوابگو باشد. با پیشرفت روش‌های تولید، این روش منتقدان زیادی پیدا کرد و امروزه در کمتر پروژه‌ای با دید مهندسی از آن استفاده می‌شود.

## روش افزایشی

در این روش یک نمونه با استفاده از روش آبشاری تهیه و در ادامه سعی می‌شود با توجه به نظرات مشتری، نرم افزار تکمیل شود. در واقع تا کامل شدن محصول چند روش آبشاری کوچک اجرا می‌شود.

## روش سریع

همان‌طور که از نام این روش پیداست تولید یک نمونه از محصول نرم افزاری در کمترین زمان، هدف روش سریع است. در این روش کمتر به مباحث قبل از تولید پرداخته می‌شود و این موضوع اجازه می‌دهد تا نرم افزار با سرعت بالایی تولید شود؛ ولی ممکن است همین موضوع باعث وجود نقص‌های فراوان در محصول شود؛ بنابراین آشنایی قبلی از نیازهای کاربر یک امر مهم در این روش است.

## روش نمونه‌ای

در این روش سعی می‌شود در ابتدا یک نسخه از نرم افزار تهیه شود و با توجه به نیازمندی‌ها نسخه اولیه اصلاح شود و نسخه‌های کامل‌تر تهیه شود. این روش به تنهایی قابل استفاده نیست؛ ابتدا باید کار را با یکی از روش‌های دیگر شروع کرد سپس وارد روش نمونه‌ای شد. از ویژگی‌های روش نمونه‌ای علاوه بر این که از نظرات کاربر استفاده می‌کند، این است که سعی دارد با تقسیم پروژه به قسمت‌های کوچک‌تر - که راحت تر قابل تغییر است - ریسک پروژه را کمتر کند.

روش‌هایی که در بالا ذکر شد بیشتر برای نرم افزارهای کوچک مورد استفاده قرار می‌گیرد و کمتر از مستندسازی در آنها استفاده می‌شود. امروزه

**XP (eXtended Programming):** تأکید بر رضایت مشتری و کار تیمی است، برنامه‌نویسان، مشتری و مدیر پروژه جزئی از تیم هستند. مشتری با ارائه بازخورد خود از محصول، در تکمیل آن کمک می‌کند.

**Scrum:** این روش امروزه بسیار مورد استقبال بوده و خیلی از شرکت‌های بزرگ به سمت آن رفته‌اند؛ زیرا برای پروژه‌های بزرگ و کوچک قابل اجراست و مانند XP توانسته رضایت مشتری را جلب کند.

## ابزارها

با استفاده از روش‌ها و متدولوژی‌ها مسیر کلی پروژه معلوم و تحلیل‌ها انجام می‌شود. در این میان ابزارهایی وجود دارد که می‌تواند با ارائه دیگرام‌های دیداری و مفهومی مسیرها و تحلیل‌ها را به صورتی قابل فهم مدل کند.

UML یک زبان مدلسازی است که با استفاده از آن می‌توان همه سناریوهای موجود در نرم افزار را مدل کرد و طرحی دقیق از نحوه پیاده‌سازی سیستم ارائه داد.

## انتخاب زبان برنامه‌نویسی

انتخاب زبان برنامه‌نویسی و در صورت نیاز سیستم مدیریت پایگاه داده مناسب برای تولید نرم افزار یکی از تصمیم‌های مهم به شمار می‌رود. هر زبان ویژگی‌های خاص خود را دارد؛ مثلاً اگر قرار است برنامه‌ای بنویسید که محاسبات ریاضی انجام دهد، بهتر است بروید سراغ Prolog یا C++ زیرا ابزارهای خوبی در این زمینه دارد. اگر قصد تولید نرم افزار اداری دارید Visual Studio مایکروسافت ابزارهای مناسبی در اختیارتان قرار می‌دهد. انتخاب زبان مناسب به متغیرهای زیادی وابسته بوده و برای هر پروژه متفاوت است. یک انتخاب غلط می‌تواند به شکست پروژه منتهی شود.

مستندسازی یک از بخش‌های مهم مهندسی نرم افزار به حساب می‌آید. مستندسازی می‌تواند در مواردی همچون شناخت صحیح نیازمندی‌ها، پیش‌بینی ریسک‌ها، چگونگی کیفیت مورد نظر، استفاده مجدد از تجربیات یک پروژه و... مفید واقع شود. در ادامه به معرفی دو نوع متدولوژی که امروزه بیشتر برای تولید نرم افزار استفاده می‌شود، می‌پردازیم.

## متدولوژی‌های سنگین

شناخته‌شده‌ترین متدولوژی سنگین Rational Unified Process است. RUP توسط شرکت رشنال برای مدیریت پروژه‌های نرم افزاری ارائه شد و هم اکنون پرکاربردترین فرایند تولید و توسعه سیستم‌های نرم افزاری است، این متدولوژی برای انواع پروژه با اندازه‌های کوچک تا بسیار بزرگ قابل استفاده است، ولی به دلیل وجود مستندسازی‌های فراوان بیشتر در پروژه‌های بزرگ استفاده می‌شود. از محاسن این روش می‌توان به تحلیل دقیق ریسک‌های پیش روی پروژه، بررسی دقیق نیازمندی‌ها و فازبندی دقیق پروژه اشاره کرد.

مستندسازی در RUP به حدی دقیق است که در صورت انجام صحیح کمتر به ایجاد تغییر نیاز خواهد بود، برخی این مستندسازی زیاد را مفید نمی‌دانند ولی در پروژه‌هایی با اندازه‌های خیلی بزرگ نبود مستندات مشکل ساز خواهد بود.

## متدولوژی‌های سبک (Agile)

متدولوژی سبک، گروهی از متدهای توسعه نرم افزار است که در واقع در مقابل متدولوژی‌های سنگین به وجود آمد و بر اساس تکرار و افزایش بنا نهاده شده است. ویژگی این متدها انعطاف‌پذیری آنها در برابر تغییرات، قابلیت بالای کار گروهی و همچنین مستندسازی کمتر نسبت به RUP است. دو نمونه از این متدولوژی‌ها عبارتند از:

### بررسی فرمان Blend If

# شرط و شروطهایی برای ترکیب لایه‌ها

نوید حاتمی

برخی ابزارهای کاربردی وجود دارد که شاید بارها هنگام کار با فتوشاپ آنها را مشاهده کرده و بی تفاوت از کنار آنها عبور کرده‌ایم. علت این موضوع شاید مخفی بودن این ابزارها بین سایر ابزارها یا استفاده نکردن از آنها در نگاه اول باشد؛ در صورتی که این ابزارها روش‌های هوشمندانه و بسیار کاربردی برای رسیدن به اهداف مورد نظر در فتوشاپ را فراهم می‌آورد و شاید با یک بار استفاده از آن، آنها را به فهرست ابزارهای پرکاربرد خود در فتوشاپ اضافه کنیم. در این شماره در نظر داریم شما را با یکی از این ابزارها آشنا کنیم؛ ابزاری که در عین مهجور ماندن می‌تواند بسیار کاربردی و ثمربخش باشد. بیشتر افرادی که کاربر حرفه‌ای فتوشاپ هستند و حتی افراد آماتور با ویژگی Blend در مدهای ترکیبی لایه‌ها کم‌وبیش آشنا هستند و می‌دانند با کمک این روش‌های تلفیقی می‌توانیم محتوای دو لایه را با حالت‌های متنوع با هم ترکیب کرده و تصاویر ترکیبی بسیار جالبی را به دست آوریم. ابزار Blend if امکان تعریف شرط را در استفاده از این حالت ترکیبی فراهم می‌آورد. به کمک این ابزار می‌توانیم با تعریف شروط و شروطهایی ترکیب یک تصویر با لایه زیرین، آن را به برقراری آن شرط منوط کنیم. این ابزار شاید آرزوی دیرین ترکیب کاران تصاویر در فتوشاپ باشد که به علت پنهان شدن در درون فرمان Layer Style براحتی از آن چشمپوشی کرده و شاید بندرت از آن استفاده می‌شود.



### عملکرد فرمان Blend if

این فرمان امکان ترکیب دو لایه با توجه به مقدار روشنایی یا رنگ خاصی از لایه را فراهم می‌آورد. با اجرای این فرمان روی لایه بالایی از دو لایه موجود در پانل لایه‌ها از میان بخش‌های روشن لایه بالایی لایه زیرین خودنمایی کرده و دیده می‌شود. مثلاً از این فرمان برای تعویض یک آسمان بی روح و صاف با تصویر یک آسمان زیبا با ابرهای جذاب که در زیر لایه قبلی قرار گرفته، می‌توانیم استفاده کنیم.



به این منظور کافی است یک تصویر را روی تصویر آسمان مورد نظر خود قرار دهیم، سپس با پایه قراردادن مقدار روشنایی دو لایه، آسمان صاف لایه بالایی را حذف کرده و آسمان رنگی زیرین را در آن بخش‌ها نمایش دهیم. تنظیمات Blend If در قسمت پایین پنجره Layer Style قرار می‌گیرد و با فراخوانی پنجره Layer Style که با دو بار کلیک روی لایه مورد نظر یا انتخاب گزینه Add Layer Style از منوی Layers یا اکنون موجود در قسمت پایین پانل لایه‌ها می‌توانیم آن را فراخوانی کنیم. در منوی بازشوی Blend If امکان انتخاب کانال‌های خاکستری، قرمز، سبز و آبی به عنوان رنگ پایه ترکیب دو لایه انتخاب وجود دارد و به کمک دو نوار اسلایدری (هر کدام مربوط به یک لایه از تصاویر مورد نظر) مقدار این ترکیب لایه‌ها مشخص می‌شود. این اسلایدرها امکان انتخاب ۲۵۶ مقدار سفیدی تصویر را برای تنظیم مقدار ترکیب فراهم می‌کند.

برای تعویض یک آسمان ساده با یک آسمان زیبا به کمک فرمان Blend If مراحل زیر را انجام می‌دهیم:

- ۱- یک تصویر با یک آسمان بی رنگ و صاف و یک تصویر آسمان آبی با ابرهای زیبا را در محیط فتوشاپ باز می‌کنیم. پس از گشودن هر دو تصویر در حالت Tab (که امکان مشاهده هر دو تصویر به صورت همزمان را فراهم می‌کند) تصویر با آسمان ساده را روی تصویر آسمان آبی و زیبا، درگ کرده و روی لایه تصویر آسمان قرار می‌دهیم.



- ۲- در صورت نیاز با فشار دکمه Ctrl+T از صفحه کلید و مشاهده کادر Transform در اطراف لایه مورد نظر می‌توانیم اندازه آن را در حالت دلخواه قرار دهیم.

- ۳- با دو بار کلیک روی لایه بالایی (تصویر با

آسمان بی‌روح)، پنجره Layer Style را باز کرده و با انتخاب Gray از فهرست بازشو، در اسلایدر بالایی مثلث سفیدرنگ را به سمت چپ حرکت می‌دهیم تا لایه آسمان زیبا از زیر لایه آسمان بی‌رنگ ظاهر شود. کاری که در این حالت انجام می‌دهیم مخفی کردن تمام پیکسل‌هایی است که روشنایی بیشتری از مقدار نمایش داده شده در بالای اسلایدر دارد.

- ۴- برای نرم کردن لبه‌های ترکیب به وجود آمده و ایجاد حالات واقعی‌تر دکمه Alt را از صفحه کلید فشار داده و روی اسلایدر مورد نظر درگ می‌کنیم تا مثلث کوچکی ظاهر شده و اسلایدر را به دو قسمت تقسیم کند که با جابه‌جایی آن، لبه‌های ترکیب نرم و واقعی‌تر خواهد شد.



- ۵- در نهایت با رسیدن به بهترین حالت مورد نظر روی دکمه Ok کلیک کرده و فرمان را تأیید می‌کنیم. در قسمت Blend if دو اسلایدر وجود دارد که اسلایدر بالایی مقایسه لایه بالایی تصویر با لایه پایینی و اسلایدر پایینی مقایسه لایه پایینی را با لایه بالایی انجام می‌دهد. در صورتی که بخواهیم به جای قسمت‌های روشن تصویر بالایی قسمت‌های تیره آن حذف شده و تصویر پایینی نمایش داده شود می‌توانیم مثلث سیاه‌رنگ اسلایدر را به سمت راست حرکت دهیم تا این اتفاق رخ دهد.

### جداکردن یک تصویر از پس‌زمینه

به کمک این فرمان همچنین امکان جداسازی یک تصویر از پس زمینه آن نیز امکان‌پذیر است. به این منظور به روش زیر عمل می‌کنیم:

- ۱- تصویر مورد نظر را در محیط فتوشاپ باز کرده و با دو بار کلیک روی لایه مورد نظر و تأیید پنجره باز شده آن را از حالت قفل خارج کرده و دوباره

روی لایه مورد نظر دابل کلیک می‌کنیم تا پنجره Layer Style ظاهر شود.



- ۲- در صورتی که پس‌زمینه‌ای را که می‌خواهیم حذف شود تیره‌رنگ باشد، اسلایدر سیاه‌رنگ را به سمت راست حرکت می‌دهیم تا پس‌زمینه تیره‌رنگ ناپدید شود. در صورتی که پس‌زمینه رنگ روشنی دارد، اسلایدر سفید را به سمت چپ حرکت می‌دهیم تا پس‌زمینه ناپدید شود
- ۳- برای داشتن کناره‌های نرم‌تر دکمه Alt را از صفحه کلید فشار داده و با کلیک روی اسلایدر، آن را به دو قسمت تقسیم و با حرکت آن بخش‌ها، لبه‌ها را نرم‌تر می‌کنیم.



- ۴- برای اتمام کار باید لایه مورد نظر را به یک لایه با قسمت‌های شفاف واقعی تبدیل کنیم، زیرا شفافیتی که در این حالت وجود دارد ظاهری بوده و در پانل لایه‌ها دو مربع کوچک در سمت راست لایه مورد نظر حک می‌شود و اگر جلوه‌ای روی لایه مورد نظر اعمال شود، قسمت‌های شفاف تحت‌تأثیر قرار نخواهد گرفت و به این منظور پس از تأیید پنجره Layer Style در پانل لایه‌ها یک لایه جدید خالی را با فشار همزمان دکمه‌های Alt+Ctrl+Shift+L روی لایه مورد نظر ایجاد می‌کنیم. سپس با درگ لایه ایجاد شده در پانل لایه‌های آن را به زیر لایه اصلی خود آورده سپس با انتخاب لایه اصلی (لایه بالایی) و زدن کلیدهای ترکیبی Ctrl+E یا انتخاب Merge Down در راست کلیک روی لایه بالایی، دو لایه را با هم ادغام می‌کنیم.



در این حالت با اعمال جلوه‌های ویژه مثل اعمال سایه خواهیم دید که قسمت‌های شفاف نیز تحت تأثیر قرار می‌گیرد.

دقت کنید این فرمان معمولاً در تصاویری که تفاوت آشکاری در روشنایی یا رنگ بین اشیاء و رنگ پس‌زمینه وجود دارد نتیجه بسیار جالبی خواهد داد و با حرکت مثلث سفید اسلایدر به سمت چپ بخش‌های روشن تصویر و با حرکت مثلث سیاه اسلایدر به سمت راست بخش‌های تیره تصویر با توجه به مقدار جابه‌جایی ناپدید می‌شود.



# جدیدترین نسخه مایکروسافت رایگان ارائه می شود



مایکروسافت سال ۲۰۰۵ اولین نسخه SQL Server Express را ارائه کرد؛ نسخه‌ای رایگان از SQL Server که برای کارهای کوچک یا Smart Client استفاده می‌شد. این نسخه دیتابیس‌هایی با حجم کوچک‌تر از چهار گیگابایت را پشتیبانی می‌کرد و خیلی از ویژگی‌های نسخه‌های تجاری اجداد خود مانند Replication Service، Business Intelligence Service را نداشت، اما در عوض از Full-Text Index برای جستجو در متون و همین‌طور سرویس گزارش‌گیری مایکروسافت (Reporting Service) را به‌طور کامل پشتیبانی می‌کرد و به برنامه‌نویسان این امکان را می‌داد با تنظیمات Mix Mode بتوانند از این دیتابیس در محیط‌های شبکه بخوبی استفاده کنند.

از آنجا که این نسخه رایگان بود، در تمامی نسخه‌های ویژوال استودیو گزینه مناسبی برای نصب بود (امکان دانلود مستقل از ویژوال استودیو نیز فراهم است). خیلی از برنامه‌نویسان برای برنامه‌های کوچک خود ترجیح می‌دادند از این دیتابیس استفاده کنند تا این که با صرف هزینه‌های گزاف SQL Server را مورد استفاده قرار دهند.

به مرور این دیتابیس طرفداران خود را پیدا کرد و مایکروسافت از سال ۲۰۰۵ به بعد هر نسخه‌ای که از SQL Server را منتشر کرد یک نسخه Express را نیز ارائه داد. اما این هدف نهایی این شرکت نبود؛ زیرا برای استفاده از این دیتابیس باید سرویس آن روی سیستم مشتری نصب می‌شد. البته دیتابیس‌های دیگری نیز با به عرصه ظهور گذاشتند که مستقل از هر گونه سرویسی، فقط از طریق سیستم فایل اجازه دسترسی به پایگاه داده را به کاربر می‌داد. از معروف‌ترین آنها می‌توان به SQLite اشاره کرد که در شماره‌های پیش به‌طور مفصل در مورد آن صحبت شده است.

در ادامه مایکروسافت نسخه SQL Server CE خود را که تا پیش از این برای دستگاه‌های موبایل مورد استفاده قرار می‌گرفت، توسعه داد. سال ۲۰۰۹ در کنفرانس PDC SQL Server CE ۳٫۵ به صورت یک موتور پایگاه داده قابل حمل در سرویس پک ۱ ویژوال استودیو ۲۰۰۸ از آن استفاده کرد. این موتور مشکلاتی را به همراه داشت اما این شرکت، آن را

از یک سرویس نیستید و می‌توانید از LocalDB در کنار سرویس SQL Server استفاده کنید. حجم این موتور پایگاه داده برای نسخه‌های ۳۲ بیتی ۲۸ مگابایت و برای نسخه‌های ۶۴ بیتی ۳۳ مگابایت است. LocalDB از T-SQL، روال‌های ذخیره شده، Geometry و Geography و... پشتیبانی می‌کند.

این نسخه برآحتی با ORM‌های مایکروسافت قابل همگام شدن است و می‌توان مانند SQL Server CE در برنامه‌های تحت وب ASP.NET از آن استفاده کرد، پشتیبانی از XML (XQu) -XPath، ry) و همین‌طور داده‌های BLOB را فراهم کرده و از تراکنش‌های توزیع شده پشتیبانی می‌کند. از معایب آن می‌توان به حجم فایل ده گیگابایت، قابل نصب روی ویندوز ویستا به بعد و پشتیبانی نکردن از نصب نسخه ۳۲ بیتی در بستر ۶۴ بیتی، استفاده از یک CPU و پشتیبانی نکردن از نسخه RTM ویژوال استودیو ۲۰۱۰ به قبل و از جمله FileStream را بر شمرد. در شماره‌های بعدی در مورد نحوه استفاده از آن در برنامه‌های دات نت توضیحات بیشتری ارائه خواهیم کرد.

توسعه داد و در نسخه ۴ آن که با ویژوال استودیو معرفی شد، این امکان را در اختیار برنامه‌نویسان قرار داد تا بدون نصب هیچ نرم‌افزاری از این موتور پایگاه داده در برنامه‌های خود اعم از وب و ویندوز استفاده کنند. با این حال هنوز یک مشکل حل نشده باقی مانده بود و آن هم قدرت SQL Server Express و راحتی SQL Server CE بود که هر کدام تکمیل‌کننده دیگری به حساب می‌آمد.

مایکروسافت با انتشار نسخه SQL Server 2012 و ارائه LocalDB به برنامه‌نویسان این امکان را داد تا علاوه بر استفاده از مزایای SQL Server Express و حذف معایب آن مانند تنظیمات خاص، اجرا شدن تحت سیستم کاربری ویندوز، و استفاده از یک سرویس ارائه‌کننده خدمات بانک اطلاعاتی، بتوانند از مزایای SQL Server CE مانند دسترسی همیشگی، راحتی کار، نیاز نداشتن به تنظیمات خاص، استفاده از تمامی ویژگی‌های نسخه CE و... را فراهم کنند.

برای استفاده از LocalDB به نصب سرویس خاصی احتیاج ندارید، هر زمان که نیاز باشد موتور این پایگاه داده اجرا می‌شود و در صورت نبودن نیاز بسته خواهد شد؛ پس همیشه شما در حال استفاده

clickhelp@jamejamonline.ir

پرسش و پاسخ

لطفا نام خود را در ایمیل ذکر کنید، به سوالات بی‌نام پاسخ داده نمی‌شود

برابر blank قرار دهید. این کار باعث می‌شود لینک مورد نظر در یک صفحه جدید باز شود. در مورد سوال دوم، برای این کار روی دکمه تنظیمات که در گوشه بالا سمت راست قرار دارد، کلیک کنید. سپس از طریق گزینه Bookmarks به بخش Bookmark manager بروید. در این بخش با کلیک روی منوی Organize می‌توانید از Bookmark‌های خود خروجی بگیرید و در دفعات بعدی از آنها استفاده کنید.

در مورد سوال سوم، هر قطعه سخت‌افزاری یک عمری دارد و بالاخره یک روز خراب می‌شود و هر چه استفاده از قطعه بیشتر باشد قطعا عمر مفید آن کم می‌شود. طبیعی است این کار باعث کاهش عمر مفید سیستم شما خواهد شد.

در مورد سوال چهارم، خیر طبیعی نیست و دلایل متفاوتی می‌تواند داشته باشد؛ یکی از آنها بدسکتورهای هارد است. بهتر است در وهله اول هارد سیستم خود را با یک نرم‌افزار چک کنید تا از نبود بدسکتور اطمینان حاصل کنید، اگر باز هم سیستم شما صدای خش‌خش داشت، مربوط به سخت‌افزار سیستم است. بهترین کار آن است که سیستم‌تان را به یک فرد متخصص بدهید تا آن را بررسی کند.

آن وصل کرده‌اید، نصب نبوده یا به روز نیست. با Update کردن درایورهای خود می‌توانید از تمام کارایی دستگاه خود استفاده کنید. به عبارت ساده‌تر، این پیغام به شما می‌گوید این دستگاه سریع‌تر از چیزی است که شما می‌بینید!

**مجید خسروی - مازندران: ۱- در بعضی سایت‌ها به محض کلیک روی صفحه، چند صفحه جدید باز می‌شود. چطور می‌توان این مشکل را در گوگل کروم حل کرد؟**

**۲- چگونه می‌توان بوک‌مارک‌های گوگل کروم را پس از نصب مجدد ویندوز، وارد کروم کرد؟**

**۳- آیا روشن بودن ۲۴ ساعته رایانه باعث کوتاه شدن عمر مفید سیستم می‌شود؟**

**۴- آیا صدای خش‌خش هارد طبیعی است؟ چطور می‌شود این مشکل را رفع کرد؟ در بعضی اوقات با رفتن به درایوی خاص، چند ثانیه صرف فرش کردن می‌شود، در حالی که اطلاعات زیادی موجود نیست و هارد اینترنتال یک ترابایت است.**

در مورد سوال اول، این به دلیل طراحی سایت است. زمانی که شما یک تگ a در HTML تعریف می‌کنید، می‌توانید خاصیت target آن را

اینترنتی، کنارش یک فولدر هم ذخیره می‌شود، اما هنگام delete یا copy صفحه به تنهایی و بدون آن فولدر پاک یا کپی می‌شود.

سایت‌ها یک ساختار HTML دارند و یک سری Style و منابع، که به آن صفحه ساده HTML رنگ و لعاب می‌بخشد. زمانی که یک سایت را دانلود می‌کنید خود مرورگر به صورت خودکار تمام منابع سایت مانند عکس و... را دانلود می‌کند(البته در بعضی موارد این منابع حفاظت شده است و مرورگر نمی‌تواند آنها را دانلود کند) و آنها را در یک پوشه کنار فایل HTML دانلود شده قرار می‌دهد. این دو فایل مربوط به هم است و از محتویات هم استفاده می‌کنند؛ به همین دلیل وقتی شما پوشه مورد نظر را پاک می‌کنید، فایل متناظر با آن نیز به صورت خودکار پاک می‌شود، برای این که فایل شما پاک نشود، می‌توانید آن را تغییر نام دهید.

**فاضلی - تهران: هنگام کار با رایانه این پیغام را دریافت می‌کنم. This device can perform faster تصویریری که برایتان ارسال کردم می‌آید. این پیغام چیست و چه باید کرد؟**

این پیغام برای این است که درایور USB مادربرد شما و همچنین درایور USB سخت‌افزاری که به

**آرمان - کرمانشاه: با سلام. ویندوز سیستم من ۷ است. برای فهمیدن این که سیستم عامل من ۳۲ بیت است یا ۶۴ بیت در کادر Run عبارت msinfo32.exe را تایپ کردم، که در قسمت system type نوشته شد: x86-based pc. می‌شود بگویید چرا؟**

اگر سیستم عامل شما ۳۲ بیت باشد مقدار System Type برابر x86-based PC و اگر ۶۴ بیت باشد x64-based PC است. البته راه‌های دیگری برای یافتن جواب این سوال وجود دارد که ما برایتان دو روش دیگر را توضیح می‌دهیم: روش اول: در منوی Search برای Start عبارت system را جستجو کنید. در پنجره‌ای که باز خواهد شد نوع سیستم عامل شما در بخش System type-> مشخص شده است.

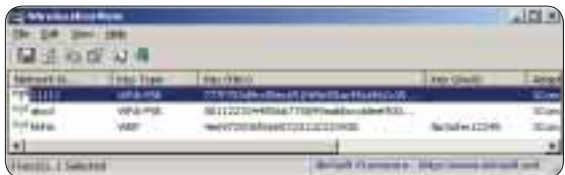
روش دوم: پنجره Run را باز کنید و سپس عبارت dxdiag را تایپ کنید و در تب System در بخش System Information مقدار Operating System را ببینید. در آنجا مشخص شده سیستم عامل شما از نوع ۳۲ بیت است یا ۶۴ بیت.

**مهدی - مراغه: هنگام save یک صفحه**

### رمز اتصال اینجاست



این روزها بسیاری از کاربران از اینترنت‌های پر سرعت ADSL استفاده می‌کنند و در موارد بسیاری مودم‌هایی را که برای این ارتباط تهیه می‌کنند مجهز به فناوری وایرلس است که با استفاده از آن می‌توان در نقاط مختلف منزل یا محل کار، ارتباط اینترنت را میان دستگاه‌های مختلف اعم از تلفن‌های همراه، تبلت‌ها و رایانه‌های قابل حمل به اشتراک گذاشت. یکی از روش‌های ایمن نگهداشتن ارتباطات بی‌سیم در این شبکه‌ها، اختصاص یک رمز برای اتصال به شبکه است. رمز اختصاص یافته از اتصال کاربران غیرمجاز به شبکه شما و استفاده از اینترنت یا دیگر اطلاعات موجود در شبکه جلوگیری کرده و به این ترتیب شما می‌توانید روی شبکه خود کنترل داشته باشید و هر کاربری را که خودتان بخواهید به این شبکه وارد کنید.



گاهی اوقات کاربران یک بار این رمز را در سیستم‌عامل رایانه خود وارد می‌کنند و تا مدت‌ها نیز دستگاه جدیدی را به شبکه اضافه نمی‌کنند. در چنین حالتی ممکن است کاربر، رمز اتصال به شبکه بی‌سیم را فراموش کند و در صورتی که نیاز داشته باشد دستگاه دیگری را مجاز به استفاده از شبکه بی‌سیم خود کند، قادر به انجام آن نخواهد بود. اگر شما هم این مشکل برایتان پیش آمده و مجبور شده‌اید رمز اختصاص یافته را تغییر دهید یا مهارت لازم برای انجام این کار را ندارید و به دنبال روش ساده‌تری برای حل فراموشکاری خود هستید، پیشنهاد می‌کنیم از نرم‌افزار WirelessKeyView کمک بگیرید. این نرم‌افزار با عملکرد بسیار ساده و بدون نیاز به نصب، شما را قادر می‌سازد با دو بار کلیک ساده ماوس، رمز ذخیره شده در یکی از رایانه‌های متصل به شبکه را مشاهده کرده و آن رمز را برای اتصال دیگر رایانه‌ها نیز مورد استفاده قرار دهید.

نرم‌افزار WirelessKeyView در نسخه‌های مختلف ۳۲ و ۶۴ بیت سیستم‌عامل ویندوز قابل استفاده است و می‌توانید نسخه کاملاً رایگان آن را با مراجعه به لینک‌های زیر دانلود کنید:

32 Bit (X86):  
<http://nirsoft.net/utills/wirelesskeyview.zip>  
 64 Bit (X64):  
<http://nirsoft.net/utills/wirelesskeyview-x64.zip>

### کاهش هزینه‌ها با مدیریت صحیح

## مدیریت پهنای باند در شبکه

فکر می‌کنید از حالا به بعد می‌توانید با دانشی بسیار اندک از اصول اولیه شبکه، مدیریت پهنای باند مصرفی را در دست بگیرید و همه چیز را تحت کنترل خود درآورید؟ پاسخ این سوال مثبت است؛ چرا که با این نرم‌افزار شما می‌توانید با چند کلیک ساده، اینترنت را برای همه کاربران متصل به شبکه به اشتراک بگذارید و محدودیت‌های موردنظر تان روی سرعت دانلود و آپلود اختصاص یافته به هر سرویس‌گیرنده را نیز اعمال کنید.

### مدیریت مصرف

اعمال محدودیت در سرعت دانلود و آپلود روی کل شبکه یا برای برخی کاربران، ارائه مجوز دسترسی به منابع اینترنتی با سرعت از پیش تعیین شده به کاربران جدید یا ارائه مجوز استفاده از منابع اینترنتی به برخی کاربران برای صرفه‌جویی در هزینه و کاهش بار ترافیکی ارتباط اینترنتی از جمله امکاناتی است که این نرم‌افزار در اختیار شما قرار می‌دهد. همچنین با استفاده از این نرم‌افزار می‌توانید کاربران را در گروه‌هایی مختلف دسته‌بندی کرده و برای هر گروه محدودیت مجزایی را مشخص کنید. به عنوان مثال می‌توانید برای گروه دانش‌آموزان سرعت دانلود را روی ۱۰۰ کیلوبیت محدود کنید و این محدودیت را برای استادان و معلمان روی یک مگابیت قرار دهید.

### محدودیت‌های روزانه

تعیین پهنای باند مجاز برای استفاده در هر روز یا هر ماه (یا ترکیبی از هر دو) برای یک کاربر یا تمامی کاربران، از دیگر امکاناتی است که در این نرم‌افزار مشاهده می‌شود. با استفاده از این قابلیت می‌توانید پهنای باندی را به صورت شناور طی یک ماه به کاربران خود اختصاص دهید. حال کاربر می‌تواند این پهنای باند را در یک هفته به پایان برساند یا با مدیریت خود، از آن در طول یک ماه استفاده کند!

پشتیبانی از ابزارهای موردنیاز برای کنترل کامل و سریع روی کاربران، به اشتراک‌گذاری اینترنت به صورت مدیریت شده و بدون نیاز به اعمال تغییرات روی دستگاه‌های سرویس‌گیرنده، ارائه گزارش‌های کامل از عملکرد کاربران و فعالیت آنان در شبکه، پشتیبانی از قابلیت فیلترگذاری روی آدرس‌های آی‌پی و پورت‌ها به منظور افزایش امنیت در شبکه، اعمال محدودیت در دسترسی به سایت‌های لیست سیاه و هدایت خودکار کاربران به سایت موردنظر شما در صورت درخواست دسترسی به این سایت‌ها، اعمال محدودیت در دسترسی به سایت‌های شامل کلمات کلیدی ممنوعه و محتوای مشخص شده و بسیاری از امکانات دیگر با استفاده از این نرم‌افزار به طور کامل در اختیار شما قرار خواهد گرفت و شما را از به کارگیری روش‌ها و نرم‌افزارهای مشابه بی‌نیاز می‌کند. نسخه آزمایشی این نرم‌افزار با پشتیبانی از سیستم‌عامل ویندوز ۲۰۰۷، ۲۰۰۸، ۲۰۰۳، اکس‌پی و قابلیت استفاده محدود از لینک زیر قابل دانلود است:

<http://www.antamedia.com/download/bandwidth/>

### نویسنده: امیر عساری

یکی از مهم‌ترین موارد قابل توجه در شبکه‌های بزرگ و کوچک، مدیریت پهنای باند و ترافیک شبکه است. نرم‌افزارها و سخت‌افزارهای مختلفی برای این کار وجود دارد که هر یک نیازمند دانش و مهارت مخصوص به خود است، اما در این میان کاربران زیادی مشاهده می‌شوند که به دنبال نرم‌افزاری مناسب با روش کار آسان برای مدیریت پهنای باند در شبکه‌های کوچک، متوسط و حتی بزرگ هستند. اگر شما هم جزو این دسته از افراد هستید و هنوز راه‌حل مناسبی نیافته‌اید، پیشنهاد این هفته کلیک را از دست ندهید!



### مدیریت با ۲ کارت شبکه

به جرأت می‌توان نرم‌افزار Antamedia Bandwidth Manager را یکی از بهترین و کامل‌ترین راه‌حل‌های نرم‌افزاری برای مدیریت آسان و کنترل دقیق پهنای باند در شبکه به‌شمار آورد. این نرم‌افزار با تمامی زمینه‌های ارتباطی و تجهیزات سخت‌افزاری موجود در شبکه فعلی شما سازگار است، فقط برای استفاده از آن به دو کارت شبکه روی رایانه اصلی که به عنوان سرور در نظر گرفته می‌شود، نیاز خواهید داشت.

### تنظیمات خودکار

مدیریت پهنای باند در شبکه‌های بزرگ زمانی آسان می‌شود که به نصب برنامه یا اعمال تغییرات خاص در رایانه‌ها و دیگر دستگاه‌های سرویس‌گیرنده نیاز نداشته باشید. این نرم‌افزار برآحتی و بدون نیاز به کوچک‌ترین تغییر در دستگاه‌های سرویس‌گیرنده اعم از رایانه‌های رومیزی، رایانه‌های قابل حمل، تبلت و تلفن‌های همراه، شما را قادر می‌سازد مدیریت پهنای باند اختصاص یافته به هر دستگاه را در دست بگیرید.

### نصب سریع و آسان

فرض کنید رایانه اصلی خود را به دو کارت شبکه مجهز کرده‌اید و نرم‌افزار Bandwidth Manager را نیز روی آن نصب کرده‌اید،



### چاقوی ارتش سوئیس در خدمت مک

اگر قصد داشته باشید با کمترین تجهیزات به دل طبیعت بروید، پیشنهاد می‌کنیم یکی از چاقوهای ارتش سوئیس را با خود به همراه داشته باشید. این چاقوها در بسیاری از فروشگاه‌ها یافت می‌شود و همان‌طور که می‌دانید ابزارهای مختلفی برای انجام کارهای مختلف در آنها طراحی شده است. دوست دارید استفاده از یک چاقوی ارتش سوئیس را در سیستم‌عامل مک نیز تجربه کنید؟ نرم‌افزار File Buddy نمونه‌ای از این چاقو است که ابزارهای مختلفی را برای استفاده هرچه بهتر از مک در اختیار شما قرار می‌دهد. امکانات پایه این نرم‌افزار به شما این توانایی را می‌دهد تا با اضافه کردن دستورهای مختلف به سرویس‌های فایندر و منوی کلیک‌راست ماوس، بسیاری از کارهای روزمره را بسادگی و در کمترین زمان ممکن به انجام برسانید. ایجاد نرم‌افزارهای کوچک برای انجام خودکار کارهایی که باید به‌طور معمول برای انجام دادن

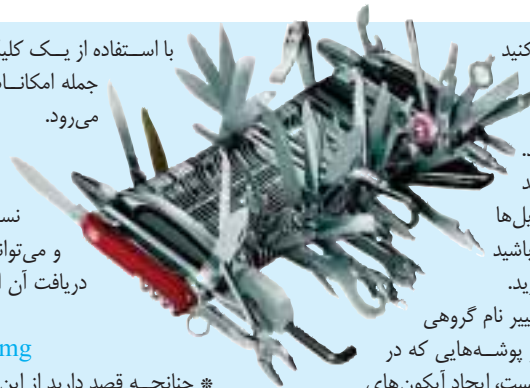
با استفاده از یک کلیک ماوس و بسیاری از موارد دیگر از جمله امکانات قابل ذکر در این نرم‌افزار به‌شمار می‌رود.

آخرین نسخه از نرم‌افزار فوق در سیستم‌عامل Mac OS X نسخه ۶/۱۰ و بالاتر قابل استفاده است و می‌توانید با مراجعه به لینک زیر، نسبت به دریافت آن اقدام کنید.

<http://www.skytag.com/downloads/FileBuddy10.dmg>

\* چنانچه قصد دارید از این نرم‌افزار در نسخه‌های پایین‌تر مک استفاده کنید، می‌توانید با مراجعه به لینک زیر نسخه مناسب با ویرایش سیستم‌عامل خود را دانلود کنید.

<http://www.skytag.com/filebuddy/en/compatibility.html>



آنها پنجره‌های مختلفی را باز و بسته کنید و مسیرهای گوناگونی را طی کنید، از دیگر قابلیت‌هایی است که این نرم‌افزار در اختیار شما قرار می‌دهد. همچنین به کمک این برنامه می‌توانید مدیریت بسیار کامل و سریعی را روی فایل‌ها و پوشه‌های موجود در هارددیسک داشته باشید و بسادگی به اعمال تغییرات در آنها بپردازید.

جستجوی حرفه‌ای در میان فایل‌ها، تغییر نام گروهی با پردازش‌های خودکار، مدیریت فایل‌ها و پوشه‌هایی که در حالت عادی دسترسی به آنها امکان‌پذیر نیست، ایجاد آیکون‌های سفارشی، کپی - انتقال و حذف فایل‌های پنهان، ردیابی تغییرات رخ داده شده در سیستم‌عامل، جستجوی فایل‌های تکراری و حذف آنها، افزایش فضای خالی هارددیسک با حذف فایل‌های بیهوده، انجام کارهای مختلف

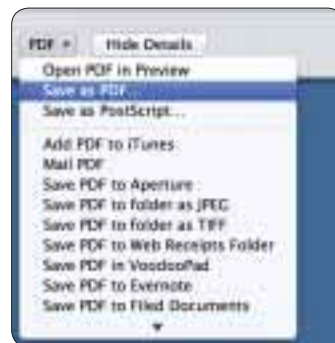


سطح: متوسط

## ساخت PDF در مک

امیر عصاری

وقتی تعداد زیادی تصویر اسکن شده یا فایل PDF در اختیار داشته باشید و بخواهید آنها را مرتب کنید، بهترین راه حل ادغام فایل ها یا تصاویر مرتبط با یکدیگر و تبدیل آنها به یک فایل است. برای انجام این کار نیز نرم افزارها و روش های مختلفی وجود دارد؛ اما اگر از کاربران سیستم عامل مک هستید و می خواهید بدون نیاز به هیچ نرم افزار اضافی این کار را به انجام برسانید، می توانید این مراحل را دنبال کنید:



۳- تمام فایل ها را انتخاب کنید. (برای انجام این کار می توانید از کلیدهای ترکیبی **command+a** و **Edit** گزینه **Select All** را انتخاب کنید) ۴- به منوی **File** بروید و روی گزینه **Print** کلیک کنید (می توانید از کلیدهای میانبر **command+p** نیز کمک بگیرید)

۵- از سمت چپ روی گزینه **PDF** کلیک کرده و از منوی به نمایش درآمده گزینه **Save as PDF** را انتخاب کنید.

۶- در نهایت مشاهده می کنید که نرم افزار **Preview** بدون استفاده از هیچ نرم افزار اضافی شما را قادر می سازد تصاویر و فایل های PDF خود را به یک فایل PDF شامل تمام فایل های مورد نظر تبدیل کنید.

۱- برنامه **Preview** را اجرا کرده و تصاویر یا فایل های PDF مورد نظر را در آن فراخوانی کنید. ۲- با کشیدن و رها کردن فایل های فراخوانی شده در برنامه، می توانید چیدمان آنها را به دلخواه خود تغییر دهید.

سطح: متوسط

## تبدیل فیلم به عکس متحرک در فتوشاپ

نرم افزارهای مختلفی برای تبدیل فیلم های ویدئویی به عکس های متحرک GIF وجود دارد اما بسیاری از آنها پس از انجام عملیات تبدیل، انیمیشنی با کیفیت بسیار پایین را در اختیار شما قرار می دهد. نرم افزار فتوشاپ نیز برای بسیاری از کاربران به عنوان یک نرم افزار طراحی و ویرایش تصاویر شناخته شده است و کمتر کاربری از این نرم افزار انتظار ساخت تصاویر متحرک GIF را دارد؛ اما اگر کمی حرفه ای تر از ابزارهای موجود در این نرم افزار استفاده کنید پی می برید



که بهترین ابزار برای تبدیل فیلم به عکس متحرک، همین نرم افزار فتوشاپ است! چنانچه قصد دارید فریم های فیلم مورد نظر را استخراج کرده و با کنار هم قرار دادن آنها یک عکس متحرک از نوع GIF ایجاد کنید، باید مراحل زیر را به انجام برسانید:

- ۱- ابتدا نرم افزار فتوشاپ را اجرا کنید. (فتوشاپ شما باید نسخه CS5 و بالاتر باشد)
- ۲- به منوی **File** بروید و پس از انتخاب گزینه **Import** روی **Video Frames to Layers** کلیک کنید.
- ۳- در پنجره جدیدی که نمایش داده می شود، مسیر فایل ویدئویی خود را مشخص کنید. توجه داشته باشید فرمت های مختلفی از جمله **avi**، **mpg**، **mpeg** و **mov** برای فراخوانی در این مرحله پشتیبانی می شوند.
- ۴- پس از مشخص کردن فایل ویدئویی مورد نظر باید محدوده زمانی مورد نظر برای فراخوانی در برنامه را مشخص کنید. در این مرحله می توانید از میان گزینه های مختلفی همچون **From beginning to end** (از اول تا پایان ویدئو) و **Selected Range Only** (انتخاب بخشی از ویدئو) یکی را به دلخواه انتخاب کرده و با کلیک روی گزینه **OK** مراحل کار را ادامه دهید.
- ۵- در این مرحله مشاهده می کنید که همه فریم های موجود در محدوده مشخص شده به صورت لایه های مجزا در نرم افزار فتوشاپ اضافه شده است و می توانید باتوجه به نیاز خود به انجام تغییرات روی این لایه ها نیز بپردازید.
- ۶- در ادامه با انتخاب گزینه **Save for Web and Devices** از منوی **File** می توانید نسبت به ذخیره سازی فایل نهایی اقدام کنید.
- ۷- در این مرحله باید فرمت فایل نهایی را روی GIF قرار دهید و پس از مشخص کردن جزئیات دیگر همچون اندازه فریم ها، تعداد رنگ ها و کیفیت تصویر، با کلیک روی **Save** عملیات ذخیره سازی عکس متحرک را به پایان برسانید.

سطح: مبتدی

## گوگل پس از ۱۴ سال



دکمه **I'm Feeling Lucky** یا همان جستجو با بخت و اقبال از روز اولی که گوگل شروع به کار کرده است (سال ۱۹۹۸) در کنار دکمه جستجو در سایت گوگل مشاهده شده است. گوگل تا به امروز تغییرات زیادی را به خود دیده است؛ تغییرات مختلفی که در ظاهر، رنگ ها، دکمه ها، لینک ها و سرویس های گوگل رخ داده و موجب شده است تا کاربران رضایت بیشتری از این سایت داشته باشند. در کنار این تغییرات امروز گوگل پس از ۱۴ سال

دکمه جستجو با بخت و اقبال را دستخوش تغییراتی کرده که موجب شده است این دکمه نیز کمی کاربردی تر شود تا کاربران علاوه بر اوقات فراغت خود، برای انجام امور دیگر نیز بتوانند از آن استفاده کنند. اگر هنوز متوجه این تغییر نشده اید چند مرحله را دنبال کنید:

۱- ابتدا وارد صفحه اصلی سایت گوگل بشوید. (توجه داشته

جستجوی خود را با سوال و جواب های گوگل محک بزنید!

سطح: مبتدی

## خطوط جداکننده در اوت لوک



اگر از کاربران اوت لوک باشید مطمئناً مشاهده کرده اید که ایمیل ها در این نرم افزار روی پس زمینه ای سفید و بدون خطوط جداکننده نمایش داده می شود، که این نوع نمایش مشکلاتی را برای کاربران پدید می آورد. یکی از عمده ترین این مشکلات نیز نبود امکان تمایز سریع میان ایمیل های مختلف است.

چنانچه مدت هاست با این مشکل دست و پنجه نرم می کنید و به دنبال راهی برای خلاصی از آن هستید، پیشنهاد می کنیم با فعال کردن نمایش خطوط جداکننده ایمیل ها از یکدیگر، برای همیشه از شر این مشکل خلاص شوید:

- ۱- نرم افزار Outlook را اجرا کنید.
- ۲- از ریون بالای نرم افزار به تب **View** بروید.
- ۳- از میان گزینه های موجود در تب به نمایش درآمده روی **View Settings** کلیک کنید.
- ۴- در فهرست به نمایش درآمده روی **Other Settings** کلیک کنید.
- ۵- بخش **Grid Lines and Group Headings** را پیدا کرده و از منوی افتادنی مقابل عبارت **grid line style**، یکی از حالت های موجود را انتخاب کنید. (نقطه های کوچک و بزرگ، خط تیره و ممتد از جمله گزینه های موجود در این منو است) ۶- با کلیک روی گزینه **OK** تغییرات را ذخیره کرده و نتیجه این تغییرات را در نرم افزار مشاهده کنید.

سطح: مبتدی

## ۳ نام و ۳ رمز



آیا می دانید هر کاربر در فیس بوک سه نام کاربری و سه رمز عبور دارد؟ به عبارت دیگر شما دارای سه نام کاربری در فیس بوک هستید که هر کدام از آنها می تواند با سه رمز عبور، عملیات ورود را به انجام برساند؟ اگر تابه حال از این قابلیت اطلاع نداشتید و باورتان نمی شود که به ۹ حالت مختلف می توانید وارد محیط کاربری

خود در فیس بوک شوید، حالت های مختلف زیر را برای ورود به فیس بوک امتحان کنید: **نام کاربری ۱:** اولین نام کاربری شما که می توانید از آن برای ورود به محیط فیس بوک استفاده کنید، همان آدرس ایمیلی است که هنگام ثبت نام در فیس بوک وارد کرده اید. این نام کاربری مشابه عبارت **name@email.com** است.

**نام کاربری ۲:** دومین عبارتی که شما می توانید در بخش نام کاربری برای ورود به فیس بوک مورد استفاده قرار دهید، عبارتی است که هنگام نمایش پروفایل شخصی شما در فیس بوک در نوار آدرس مرورگر مشاهده می شود. به عنوان مثال چنانچه آدرس مرورگر هنگام نمایش پروفایل شما در فیس بوک عبارت است از **http://www.facebook.com/click** می توانید کلمه **click** را به عنوان نام کاربری مورد استفاده قرار دهید.

**نام کاربری ۳:** اگر شماره تلفن همراه خود را نیز در فیس بوک به ثبت رسانده باشید می توانید از همان شماره برای عملیات ورود نیز استفاده کنید. به این ترتیب در کادر مربوط به نام کاربری می توانید شماره تلفن همراه خود را وارد کنید و بسادگی عملیات ورود را به انجام برسانید. (مثال: ۹۸۹۱۲۳۴۵۶۷۸۹)

**رمز شماره ۱:** مطمئناً رمزی که به دلخواه خود انتخاب کرده اید به عنوان اولین رمز قابل قبول برای ورود به محیط کاربری فیس بوک شما قابل استفاده است. (فرض کنید این رمز عبارت است از **jamejAM**)

**رمز شماره ۲:** از آنجا که هنگام نوشتن عبارات در بسیاری از تلفن های همراه، اولین حرف به صورت بزرگ تایپ می شود و کاربران زیادی فراموش می کنند که این حرف را هنگام وارد کردن رمز عبور خود به حرف کوچک تغییر دهند، بزرگی یا کوچکی حرف اول در رمزهای فیس بوک تغییری ایجاد نمی کند و هر دو حالت مورد قبول است. در مثال فوق چنانچه رمز عبور خود را به صورت **JamejAM** نیز وارد کنید عملیات ورود با موفقیت انجام خواهد گرفت.

**رمز شماره ۳:** یکی دیگر از رایج ترین اشتباهاتی که کاربران مرتکب می شوند فعال بودن کلید **Capslock** روی صفحه کلید است. در چنین حالتی حروفی که باید به صورت حروف کوچک تایپ شود با حروف بزرگ نوشته می شود و بالعکس، حروف بزرگ با حروف کوچک! فیس بوک برای جلوگیری از تایپ مجدد رمز عبور در این شرایط نیز به گونه ای طراحی شده است تا چنانچه شما دقیقاً بزرگی و کوچکی حروف رمز عبور خود را برعکس تایپ کردید، باز هم رمز مورد قبول واقع و عملیات ورود بدرستی انجام شود. در مثال فوق رمز شما می تواند به صورت **JAMEJam** وارد شود.

عکس: Memo



### دوربین دیجیتال در خدمت حافظه

این دوربین اصلاً شباهتی به دوربین‌های معمولی ندارد. هیچ دکمه‌ای روی آن کار گذاشته نشده، اما در عوض وقتی از گیره‌اش استفاده شود تا به جایی وصل شود، مدام عکس می‌گیرد و یک حافظه فوتوگرافیک قابل جستجو تشکیل می‌دهد.

عکس: PowerA



### دسته‌ای برای اندروید

بازی کردن در فضای گوشی‌های هوشمند سخت است. صفحه کوچک و دست‌های بزرگ که بخشی از آن را می‌پوشاند، ترمزی برای گسترش صنعت گیمینگ در این دستگاه‌ها شده‌اند. دسته MOGA، که به یک پایه گوشی شباهت دارد، می‌تواند بدون گرفتن دید، قابلیت‌های یک دسته کنسول همه فن حریف را به گوشی‌های موبایل اندرویدی بیاورد.

عکس: Yanko



### کنترل موسیقی را در دست بگیرید

این دستگاه که عملکردی مشابه مکعب روییک دارد، می‌تواند بی‌نهایت حالت مختلف از میکس و تغییر صدای آهنگ تولید کند. این دستگاه کم و بیش علمی-تخیلی برای کسانی که به علم صدا علاقه دارند، بسیار مفید است.

عکس: Razer



### ریزر، زامبی‌اش را تولید کرد

ریزر تولیدکننده بزرگ تجهیزات گیمینگ، جدیدترین محصول خود را که یک کیبورد همه کاره است، معرفی کرد. صفحه نمایش لمسی ۷ اینچی، کلیدهای ماکرو، پولینگ هزار هرتزی برای تشخیص فوق‌سریع کلیدها، از قابلیت‌های این کیبورد است. هر چند گیم‌های حرفه‌ای از این که کلیدهای این کیبورد مکانیکال نیست، ناامید خواهند شد.

**click**

نظر و پیشنهاد خود را به نشانی: تهران، بلوار میرداماد، جنب مسجد الغدير، روزنامه جام‌جم یا پست الکترونیکی [click@jamejamonline.ir](mailto:click@jamejamonline.ir) بفرستید.

عکس: laclie



### نازک‌ترین دیسک سخت دنیا متولد شد

شرکت Lacie هفته گذشته از هارددرایو ۵۰۰ گیگابایتی خود رونمایی کرد. این هارد درایو تنها شش میلی‌متر کمتر از مک‌بوک ایر، ضخامت دارد و با قیمت ۹۹ دلار عرضه می‌شود.

عکس: GadgetReview



### آیپد از سرفیس عقب نمی‌افتد

کیبورد مینی ۷ اینچی Zaggkeys که برای آیپدهای مینی جدید تولید شده، آنقدر نازک است که می‌تواند واقعاً با کیس‌های کیبوردی تبلت‌های سرفیس مایکروسافت (که بابت آنها خیلی به خودش می‌بالید) رقابت کند. این کیبوردها هم از طریق پورت USB و هم از طریق بلوتوث می‌تواند به آیپد متصل شود.

عکس: Greenwave Reality



عکس: Code On



### جبر در وای‌فای به کار آمد

کسانی که در مدرسه از جبر و معادلات فرار می‌کردند، احتمالاً بسرعت به‌دنبال یادگیری فرمول‌هایش خواهند رفت. محققان دانشگاه MIT، پورتو، هاروارد، کلنک و مونیخ توانسته‌اند با کمک جبر از بسته‌های عمده بکاهند و امکان سریع‌تر کردن ارتباطات وای‌فای فعلی تا ۲۰ برابر را به‌وجود بیاورند.



